Drakar och Demoner

GIGANT

KAMPANJBOK

Intelligenta varelser



Scan & PDF: Jonas

I sagovärldarna finns det många intelligenta raser som på olika sätt skiljer sig från människan. När man konstruerar en sådan ras bör man ägna en hel del tid och energi åt dess egenheter. En främmande ras ska inte fungera som människor i maskeraddräkt; om det är så illa är den inte mycket att ha. Istället ska icke-mänskliga raser tillföra spelet något nytt. En varelse som tillhör en främmande ras ska ha ett beteende och en personlighet som reflekterar rasens bakgrund och hemvist. Den spelare som väljer en rollperson från dessa ska kunna studera rasens sinnelag och uppträdande för att kunna rollspela den väl. I detta kapitel ska vi ta upp olika aspekter av hur man går tillväga, och fortlöpande ska vi ha vargmännen som ett exempel.

Ursprung

Det första man tar upp är hur rasen uppstod. Eftersom det rör sig om fantasy-rollspel brukar man förutsätta att de intelligenta varelserna skapades av övernaturliga makter, istället för att uppstå genom evolution. Man kan då nämna vilka makter som låg bakom detta skapande och vilka motiv de hade för att göra detta. Gudarnas egenskaper och motiv kan bestämma hur rasen lever. Nu bör man också besluta huruvida rasen är kött-, växt- eller allätare.

Trots många lärda mäns och kvinnors forskningar är det fortfarande ingen som med säkerhet känner till vargfolkets ursprung. Man har inte lyckats identifiera den gudom som är ansvarig för deras skapelse, utan vet endast att de tycks ha funnits i världen ungefär lika länge som människan. Den vanligaste hypotesen är att de har skapats ur vanliga vargar. Trots detta står vargmännen inte i något speciellt förhållande till vargar eller hyser någon särskild vördnad för dem. Tvärtom konkurrerar de två arterna ofta om byte.

Livsstil och kultur

Hur och var en ras lever präglar dess kultur och sinnelag. Börja med att bestämma vilka klimatzoner och terrängtyper som är dess hem. Utifrån detta kan man sedan avgöra hur den skaffar sin föda. De olika sätten kräver olika förutsättningar: boskapsskötsel kräver riklig tillgång på betesmark, jordbruk kräver varma somrar, vatten och lämpliga jordar, och jakt kräver obrukad vildmark med god tillgång på bytesdjur. Jägare och boskapsskötare kräver mer areal per individ än jordbrukare för att kunna livnära sig, och måste därför sprida ut sig över stora områden. Riktigt effektivt, intensivt jordbruk kan endast uppstå i floddalar, där det finns en riklig tillgång på vatten, bördiga jordar samt goda möjligheter att bygga avancerade konstbevattningsanläggningar. Goda exempel på detta från vår världshistoria är Nildalen, Babylonien och Yang-tze-kiangdalen. Dessa tre områden utgjorde grundvalen för världens främsta bronsålderskulturer.

Vargmännen bebor skogar, slätter och högland i de subtropiska, tempererade och arktiska klimatzonerna. Oftast lever de avskilt från andra intelligenta varelsers bosättningar. Trots detta kommer de ibland i kontakt eller konflikt med nomadiska stammar av människor, alver, kentaurer eller svartfolk. Man uppskattar att antalet vargmän i världen uppgår till kanske en tjugondel av antalet människor.

Kött är vargmännens huvudföda, i betydligt högre grad än t ex hos människor. De är ju rovdjur till sin natur. Detta gör att de i stor utsträckning livnär sig på jakt eller, i sällsynta fall, boskapsskötsel, vilket leder till att deras befolkningstäthet blir låg och att de kan ha svårt att hävda sig mot numerärt överlägsna jordbruksfolk, vilka genom sitt antal och sina mer välorganiserade samhällen kan besegra eller fördriva de primitivare vargmännen. I sin tillvaro som kringvandrande jägare, är dock vargmännen minst lika effektiva som något annat folkslag.

Vargmännen jagar alla typer av ätbart vilt inom sitt område, från sorkar och kaniner till älgar och uroxar. Ofta använder de bågar och spjut, men även fällor och försåt kommer till användning. De förtär sitt byte på olika sätt, ibland rått, ibland tillagat på något sätt, t ex genom stekning, saltning eller torkning. En del vargmannagrupper har tabun mot att äta köttet från andra intelligenta varelser, andra har det inte. Det händer dock aldrig att vargmän systematiskt jagar andra intelligenta varelser, eftersom dessa är alltför farliga fiender. Förutom kött äter vargmännen även frukt, nötter och andra vegetabiliska produkter. Dessa insamlas dock på ett sporadiskt och halvhjärtat sätt. Bytesdjurens oätliga delar används till olika nyttoting, t ex kläder och bågsträngar. Det anses som viktigt att inget användbart får förfaras.

I vilken typ av samhälle lever rasens individer? Hur avancerade är de rent teknologiskt? Konstruera nu rasens samhälle utifrån hur den lever i naturen. Här måste du tänka på sådana detaljer som styrelseskick, synen på andra intelligenta varelser, vem som gör vad i samhället, kort sagt det som kallas social organisation. Jordbrukare har vanligen mer avancerade samhällen än jägare och boskapsskötare, särskilt om det rör sig om intensivt jordbruk med konstbevattning.

I allmänhet lever vargmän i små flockar om ca 20 individer, och det är endast vid särskilda tillfällen som de uppträder i större antal. En flock leds oftast av den störste och starkaste av männen, men det finns andra

arrangemang i vissa flockar. Ledaren är en respekterad och hedrad individ, som normalt innehar sin post tills det är uppenbart att han är för gammal och svag för att sköta den väl längre. Eftersom en flock är så liten förekommer ingen direkt specialisering bland medlemmarna, utan de flesta är ungefär lika dugliga när det gäller alla sysslor. Alla vuxna, både män och kvinnor, deltar i jakten, och en del ägnar sig dessutom åt hantverk eller läkekonst vid sidan om. De åldriga och svaga (40 år och äldre) orkar inte deltaga i jakten och brukar istället koncentrera sig på sådana sysslor eller på att uppfostra barnen i flockens sedvänjor och traditioner.

Vargmannen är en utpräglad flockvarelse och mår rent ut sagt dåligt av ensamhet och isolering. Vargmän samarbetar i grupp betydligt bättre än människor. En ledare utkristalliseras relativt snabbt och hans följeslagare godtar hans auktoritet utan knot. Men ledaren styr inte enväldigt, utan genom samråd med sina flockmedlemmar. Vargmän är inte av bättre moralisk halt än människor, men det finns vissa mänskliga försyndelser som är helt främmande för deras sinnelag, t ex feghet eller förräderi mot sin flock eller grupp. I gengäld finner vargmännen de mänskliga tankarna kring ridderligt uppträdande i strid en smula löjeväckande. Deras åsikt är att om man ska besegra en fiende så ska man göra det snabbt och utan att sky några medel. Vidare så tar vargmän relativt litet hänsyn till de intelligenta varelser som inte hör till flocken. Mot sådana varelser behöver en vargman inte visa lojalitet eller trofasthet.

Vid krig och andra liknande situationer samlas ofta grannflockar med gemensamma intressen under en individs styre. Denne är oftast en erfaren jägare eller krigare. Hans befogenheter är inte särskilt väl definierade. De övriga följer honom så länge saker och ting går väl, men han förlorar lätt sin position om händelserna skulle gå honom emot.



Här upptäcker man en viktig skillnad i psyket mellan vargmän och människor. Vargmannen är betydligt mer gruppinriktad; han har en starkare vi-känsla och en svagare jag-känsla än en människa. Detta har sin grund i vargmännens släktskap med vargarna, vilket konstruktören har utnyttjat i sitt arbete. Det är en bekväm metod som kan spara mycket möda. Alla vargmän uppträder dock inte på samma sätt. Precis som bland människor finns det ett brett spektrum av beteendemönster. Men den som spelar en vargman bör inrikta rollpersonens beteende åt det håll som är typiskt för rasen. Detta hindrar inte att rollpersonen då och då kan uppföra sig på ett annorlunda sätt. Se bara på hur olika människor beter sig. Men i grunden kvarstår ändå vissa för människan grundläggande drag, t ex behovet att tillhöra en grupp, misstänksamheten mot främlingar och mannens dominans över kvinnan.

Teknologi

Många raser har en teknologisk nivå som varierar mycket från samhälle till samhälle, t ex människor, medan andra har mer standardiserade nivåer, t ex dvärgar. Här tar man upp vad rasen kan tillverka själv, vilken typ av redskap dess individer använder i sitt dagliga liv och hur individerna ser på annan teknologi än deras egen. Tänk på att även husdjur faller inom kategorin teknologi.

Vargmännens egen teknologi befinner sig på stenåldersnivå. De kan tillverka sina pilbågar och spjut själva, men byter gärna till sig metallspetsar till vapnen från mer utvecklade grannfolk. I övrigt är de sällan intresserade av handel. Endast sådana flockar som är inordnade i mänskliga samhällen förstår sig på pengar; de övriga ägnar sig uteslutande åt byteshandel.

Vargmännen har inga tamdjur och ser ofta med förakt på varelser som har sådana, eftersom det tyder på att man inte kan klara sig själv. Detta leder till att de flesta vargmän inte ens är intresserade av att lära sig färdigheter som Köra vagn, Rida och Djurträning.

Språk

Språk är ett mödosamt kapitel och det är inte nödvändigt att ägna en massa energi åt detta. Vi har ju inte alla samma talang som professor Tolkien när det gäller att uppfinna språk. I Drakar och Demoners värld förutsätter vi att det finns ett allmänspråk, som är det dominerande mänskliga språket. De flesta människor talar det som modersmål, och många raser som lever bland människor har också tagit upp det som sitt, t ex halvlängdsmän och minotaurer. Men man bör tänka på hur en individs talorgan är konstruerade för att avgöra hur väl han kan tala allmänspråket.

Vargmännens läppar och käkparti är helt annorlunda utformat än människans, vilket leder till att

deras språkljud är annorlunda. T ex har de mycket svårt att uttala ljuden o, u, y, å, ö, m, b, p, f och v (rundade vokaler och labiala konsonanter). En vargman kan lära sig att tala människorspråk men har samma problem med uttalet som en spiritus familiarus.

När det gäller främmande språk kan det ofta räcka om man fastställer ungefär hur språket låter, om det har ett eget skriftspråk och vad det kostar i bakgrundspoäng att lära sig språket.

Vargmännen har ett helt eget språk, khâdrash, som främst består av olika strupljud. Det kostar 8/(12) po-äng att lära sig (se sid E17). Varje flock har sin särpräglade dialekt, vilket innebär att khâdrash egentligen är uppdelat på ett antal underspråk som skiljer sig från varandra ungefär lika mycket som svenska och norska. Endast vargmän kan få FV B5 i khâdrash, övriga varelser kan högst nå FV B4 på grund av uttalsproblemen. Khâdrash har inget eget skriftspråk utan de vargmän som lär sig skriva brukar använda varianter av olika mänskliga alfabeten.

Relationer till människan

I sagovärldarna är människan normalt den dominerande intelligenta varelsen. Hennes samhällen är de mäktigaste och hennes normer och värderingar utgör därför den likare som man mäter andra raser mot. Det är därför mycket viktigt att avgöra hur en ras förhåller sig gentemot människor. Man måste tänka på hur människor ser på rasen och hur den samspelar med olika mänskliga samhällen.

För att kunna avgöra detta måste man nu veta tämligen väl hur den icke-mänskliga rasen ser på världen, sig själv och människan. När man sedan jämför det med de tankar och ideal som styr människan kan man upptäcka var det finns konflikter och motsättningar och var det finns grund för gemensam förståelse.

Vissa flockar lever i mänskliga, fast organiserade samhällen, och har där vissa specialiserade roller. Oftast tillhör de någon stormans jaktstat eller är spejare i ett militärt förband. I det första fallet skiljer deras liv sig inte mycket från det normala. De måste ta vissa hänsyn när det gäller sina egna jakter och de är skyldiga att hjälpa sin mänsklige herre, t ex genom att vara biträden vid större jakter och hålla efter tjuvjägare. Men i allmänhet brukar de marker de tar hand om vara så omfattande att de kan leva ett någorlunda normalt liv.

I det andra fallet går flocken mot en viss ersättning i naturaprodukter och/eller pengar med på att verka som spejare och skärmytslare för en militär enhet. Denna kan bestå av legosoldater eller reguljära trupper. Eftersom en militär enhet ofta ligger i garnison under långa tider eller är ute på fälttåg i flera månader innebär en sådan syssla att flocken måste frångå det normala kringströvande livet. Genom solder och plundring kan flocken anskaffa sig en kontant förmögenhet, som den förvaltar gemensamt.

Vargmännen har dock vissa svårigheter att leva i det mänskliga samhället. Eftersom deras lojalitet i första hand är riktad mot flocken istället för mot kungar och fältherrar, anses de ibland som opålitliga av sina arbetsgivare. Många människor har svårt att förstå hur en vargman kan vara så hängiven sina stamfränder. Vargmännen har å sin sida svårt att förstå hur människor kan svika sina vänner för personlig vinnings skull och betraktar därför människor som baksluga, egoistiska och opålitliga. Vidare har de kommunikationsproblem eftersom de har svårt att tala människospråk.

Religion

Vilken religion en varelse har, hänger samman med de omständigheter han lever under. De gudar eller väsen man tillber har alltid anknytning till det som är viktigt för varelsen. I jordbrukarsamhället tillber man växtlighets- och vädergudar, medan jägare dyrkar jaktgudar. Ju mer avancerat ett samhälle är, desto mer invecklad och detaljerad blir dess religion. För att kunna försörja en prästklass som endast ägnar sig åt sin religion och inte själva ordnar sitt livsuppehälle, krävs ett rikt och välutvecklat samhälle med ett väl fungerande skattesystem. Därför brukar en sådan prästklass endast förekomma i jordbrukarsamhällen. De religiösa ledarna i enklare kulturer brukar ägna sig åt samma näringar som sina fränder, och endast sköta religionen på deltid.

För civiliserade folk kan vargmännens shamanistiska religion te sig primitiv och barbarisk, men den fyller deras andliga och praktiska behov. Vargfolket bryr sig inte särskilt mycket om de gudar som skapat dem, utan vördar istället olika andar. Exakt vilka andar varierar från flock till flock, men en som är mycket vanlig är Gr'kha, djurens moder, och H'laen, en månande, som hänger samman med deras ursprung från vargarna.

Mäktiga SLP



För att kunna ge sina spelare en rejäl utmaning när deras rollpersoner har blivit mäktiga, krävs vänner och fiender som är något utöver det vanliga. Detta är en tanke som går igen i litteraturen: Blixt Gordon kämpar mot kejsar Ming, Gandalf mot balrogen, Thomas Covenant mot furst Nid, osv. I detta regelavsnitt kommer du, SL, att möta ett antal sådana personer. De är skrivna för att kunna användas i de flesta världar. Det står dig fullständigt fritt att göra vilka ändringar och tillägg som helst för att få dem att passa in i din kampanj. Dessa personer är också tänkta att tjäna som en inspirationskälla för dig när du utvecklar egna SLP.

SABADON GELOV
(dödsgast)

STY 28	SMI 10	SB 1T6
STO 13	INT 15	KP = PSY
FYS 0	PSY 45	

Ras: Människa
Livsmål: Egoism, Rättvisa/Hämnd
Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L10
Färdigheter & Förmågor: Heraldik 12, Tala Allmänspråk B4, Läsa/Skriva Allmänspråk B3, Områdeskännedom (hemlandet) 17, Hoppa 12, Klättra 10, Smyga 17, Upptäcka fara 17, Orientering 10, Rida 19, Spåra 10, Överklasstil 5, Taktik 15, Dra vapen 17, Slagsvärd 19, Medelstor sköld 19, Lans 19, Sammansatt båge 17.
Beväpning: Sabadon strider ofta till fots med slagsvärd och till häst med lans, men en av hans favoritmetoder är att slå till ur bakhåll med sin dödliga båge. Hans rustning är en lång, förstärkt ringbrynja och en bascinet med visir, som kan dölja hans skrämmande utseende. Båda är tillverkade av mithril.

NAZGUND
(stor gasthäst)

STY 55	SMI 10	SB 3T6
STO 30	INT 5	KP 43
FYS 0	PSY 22	

Naturliga vapen	***GC***	***Skada***
1 Bett	16	1T6 (halv SB)[1]
2 Hovar	16	1T6

[1]) *gift (styrka 8)*

Naturligt skydd: 2 poäng skinn
Förflyttning: L24
Färdigheter & Förmågor: Smyga 11, Lyssna 10, Upptäcka fara 14.

Sabadon Gelov föddes som äldste son till riksdrots Sygmund Gelov i ett rikt och välutvecklat land (vilket land får SL avgöra med hänsyn till sin värld). Modern, Chaissa, kom från ett steppnomadfolk allierat med Sabadons hemland. Hon födde även en yngre son, Dzorach, två år senare, innan hon dog i smittkoppor.



De två bröderna uppfostrades av sin far för att få ansvarsfyllda uppdrag i statens tjänst. Riksdrotsen var kungens närmaste rådgivare och ämbetet var traditionellt sett ärftligt inom ätten Gelov. Kungen brukade utse den dugligaste av riksdrotsens söner till ny drots när fadern dog eller ville dra sig tillbaka från politiken.

Sabadon visade under sin uppväxttid ett stort intresse för krigets konst. Han tränade tillsammans med det kungliga gardet och blev en duglig soldat och god officer. Hans största problem var dock hans häftiga humör och stridslystnad, vilket kunde få honom att felbedöma fiendens styrka.

Dzorach, däremot, hade en mer intellektuell läggning. Han studerade med stor iver statens styre och blev en skicklig administratör. Han uppskattade också de sköna konsterna och lärde sig att sjunga och spela cembalo.

När de två bröderna hade uppnått tjugoårsåldern ställdes landet inför en stor kris. Det anfölls av en mäktig allians. Kungen och Dzorach Gelov drog i fält med armén, men den besegrades i en stor drabbning. Resterna retirerade mot huvudstaden och berättade att kungen och Dzorach saknades efter slaget. Eftersom det inte fanns någon tronföljare tog Sygmund Gelov över landets styre. Den fientliga hären inringade huvudstaden och belägrade den. Efter två veckor stupade riksdrotsen, dräpt av ett armborstlod när han inspekterade stadens murar. Sabadon Gelov tog över faderns ämbete. Han skötte försvaret av staden mycket väl, och lyckades förhindra att den intogs av fienden. Efter två månaders belägring utbröt en epidemi i fiendens läger och dess här tvingades lämna landet.

Eftersom landet saknade tronföljare och Sabadon Gelov var populär efter sitt dugliga hanterande av belägringen beslöt han att låta kröna sig till landets kung. Detta proklamerades på huvudstadens gator och torg. Men samma kväll stapplade några luggslitna kämpar in genom stadens portar; det var kungen och Dzorach Gelov. När kungen läste en av proklamationerna drabbades han av ett raserianfall. De påfrestningar han hade gått igenom under strapatserna hade rubbat hans förnuft. Han tog sig in i slottet och beordrade vakterna att gripa Sabadon. Riksdrotsen släpades inför kungens fötter och fick en omedelbar dödsdom. Dzorach Gelov försökte förgäves vädja för sin brors liv, men intet hjälpte, kungens vilja var fast. Under natten som följde försökte Dzorach och några vänner att fritaga Sabadon men de misslyckades, och Dzorach stupade för fångvaktarnas klingor.

Nästa morgon fördes Sabadon ut för att halshuggas. På vägen berättade en av vakterna vad som hade skett under natten. Sabadons ansikte förvreds av hat och vrede och han svor att han skulle hämnas, kosta vad det kosta ville. När bödelns yxa hade skiljt huvudet från från kroppen gick det ett skri av fasa genom den församlade folkmassan, ty från liket reste sig en svart skepnad. Sabadon stod upp som dödsgast och flydde från platsen innan de överraskade hovmagikerna kunde ingripa mot honom.

Nazgund, Sabadons trogne springare, dog av sorg och blev en gasthäst. De två förenades och drog härjande genom landet. Tillsammans bedriver de nu en vendetta mot landets styre. Kungens ämbetsmän och fogdar dräps och i deras boningar finner man alltid inskriptionen "Konung, bäva för mig! S."

Kungen har i skräck isolerat sig i sitt palats. Hans forna popularitet har försvunnit efter avrättningen av den populäre Sabadon. Folk i gemen skulle helst se en annan person på tronen. Den fruktansvärda oordning som den svårbesegrade dödsgasten sprider omkring sig har vållat problem för landets förvaltning. Många ämbetsmän har sagt upp sig eller gått under jorden för att rädda sina liv.

Sabadon drivs i sina illdåd av ett glödande hat riktat mot kungen. Hans mål är att bokstavligt talat skrämma ihjäl kungen i en slutlig konfrontation i slottet. Vad som ska ske därefter bryr han sig inte så mycket om. Han är ständigt beredd att dräpa envar som går kungens ärenden, men andra varelser skonar han om han kan. Eftersom han är en skicklig taktiker och inte låter sin planläggning styras av sin vrede går han till verket med list. Alla former av ridderlighet har han lagt åt sidan. Sabadon undviker att konfrontera magiker, eftersom han vet att magi är det enda som kan hota honom i hans jakt på hämnd. I en strid försöker han först sätta alla magikunniga och brukare av magiska vapen ur spel.

Den forne riksdrotsen utnyttjar även andra i sin vendetta. Han uppmuntrar banditer och fredlösa att angripa kungliga mål, och hjälper

dem på allehanda sätt. Han försöker utså split och misstro mellan kungen och landets adelsmän. Delvis har han lyckats; många adelsmän skulle helst se en ny person på tronen så att lugn och ro kan återställas. Förhoppningen är allt detta ska öka det kaos som råder i landet och påskynda kungens fall.

Här är några exempel på hur Sabadon Gelov kan användas av spelledaren. I ingen av situationerna behöver spelarna vara medvetna om Sabadons sanna natur från början.

- Kungen anställer spelarna för att "döda" Sabadon.
- En skräckslagen ämbetsman anställer spelarna som livvakter.
- Sabadon anställer eller lurar spelarna för att utföra något illdåd.
- Spelarna blir vittne till någon av Sabadons gärningar.
- Adelsmän anställer spelarna för att störta kungen, vilket gör att deras planer korsar Sabadons.



KIRIK PANTERSKUGGA

STY 14	SMI 18	KAR 14
STO 8	INT 15	SB –
FYS 13	PSY 25	KP 11

Ras: Människa
Livsmål: Anarkism, Finess, Kunskap
Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L10
Färdigheter & Förmågor: Första hjälpen10, Mentalism 13, Värdesätta (allmän) 12, Karate 18, Bluff 14, Tala allmänspråk B4, Läsa/Skriva allmänspråk B4, Akrobatik B4, Förklädnad 18, Hantera fällor 18, Hoppa 15, Klättra 15, Låsdyrkning 16, Smyga 18, Undre världen14, Finna dolda ting 18, Lyssna 18, Upptäcka fara 25, Simma B3.
Besvärjelsesamling: ANTIMAGI S14, FLYGA S15, HJÄRNBLANK S14, HÖRSEL S10, LYFT S14, MINNE S10, MÖRKERSYN S18, OSYNLIGHET S12, SANNSYN S18, SKINGRA S15, SKYDD S14, STÅLSLAG S13, VARSEBLIVNING S20, VATTENANDNING S14.
Magiska föremål: En kopparring med LADDNING E2 (rymmer 10 PSY-poäng).

SILVERVINGE
Spiritus familiarus, falk

STY 3	SMI 23	SB –
STO 1	INT 13	KP 2
FYS 3	PSY 12	

Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L1/F70
Färdigheter & Förmågor: Finna dolda ting 13.

I en slumbostad födde en ogift mor en rödhårig son. Han fick namnet Kirik (Räven) på grund av sin hårfärg. Hans mor försörjde sig genom tillfälliga arbeten och Kirik fick därför en mycket oordnad uppväxt, där han i stort sett fick sköta sig själv. Som de flesta av slummens barn lärde han sig gatans språk och färdigheter, och blev med åren en framgångsrik småbrottsling. Hans djärvhet och påhittighet gjorde honom till en legend bland hans jämnåriga.

Men lyckan vände sig till slut från Kirik. Vid fjorton års ålder greps han på bar gärning vid ett

inbrott och släpades inför stadens domstol. Eftersom han var en vaneförbrytare dömdes han till ett strängt straff, att säljas som slav. Han köptes av en magiker som kände att pojken hade oanade talanger. Detta var riktigt, Kirik visade sig kunna hantera magi.

Läromästaren löste Kirik från slaveriet och gjorde honom till sin elev. Kirik började ett nytt liv som mentalist. Under de följande tio åren trängade han in i magins fantastiska värld, och blev en duglig besvärjare.

Vid 24 års ålder drog Kirik ut i världen på egen hand. Hans förakt och avsky mot samhället fanns kvar och han forsatte sin kriminella karriär. Med hjälp av sin magi och sin list har han etablerat sin som en skicklig tjuv.

Kirik söker inte främst rikedom utan hellre kunskap. Han strävar efter att bli en skicklig magiker och är främst intresserad av att stjäla sådant som kan hjälpa honom att nå detta mål. Han är en ensamvarg i sitt värv, men umgås gärna med folk på "fritiden". Om han behöver hjälp i samband med en stöld kan han kontakta sådana personer som han genom erfarenhet vet att han kan lita på. Kiriks kupper är oftast elegant genomförda utan våld. Enligt Kirik är nämligen den bästa stölden den som aldrig upptäcks. Att skada intelligenta varelser väcker onödig uppmärksamhet och skapar hämndlystnad, vilket på lång sikt kan skada tjuven själv.

DRAKMÄSTARE GADIRM

STY 12	SMI 12	KAR 26	Rykte 128
STO 15	INT 25	SB –	
FYS 12	PSY 67	KP 14	

Ras: Människa
Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L10
Ålder: Gadirm föddes för 47 år sedan (normal jordtid), men har på grund av dimensionsresor levt i 76 år, och tack vare LIVSFÖRLÄNGNING har hans kropp endast åldrats 37 år.
Livsmål: Kunskap. *Han vill nå kunskap för egen räkning, men även bekämpa vidskepelse och fördomar bland gemene man.* Makt. *Han ser makten som ett medel för sina planer, och inte som ett mål i sig.* Naturvän. *Han har en variant på denna livsinställning. Gadirm eftersträvar att bevara den ekologiska balansen i naturen och harmonin i multiversum.*
Hjältefömågor: Orädd, Kommunikation, Tidskänsla, Snabbslående, Tålig, Skarpögd.
Förmögenhet: Mycket stor. Bland annat disponerar Gadirm ca 2 miljoner gm i kontanter.
Färdigheter (ett urval): Adminstration/Juridik 9, Drogkunskap 12, Första hjälpen 11, Geografi 8, Historia 4, Kulturkännedom (allmän) 9, Kulturkännedom (drakar) 20, Räkning B5, Schack och brädspel 17, Värdesätta (allmän) 18, Tala allmänspråk B5, Tala drakspråk B5, Tala svartiska B3, Tala älviska B4, Läsa/skriva allmänspråk B5, Läsa/skriva drakspråk B4, Läsa/skriva älviska B4, Taktik 23, Bluff 23, Köpslå 26, Spela spinett B5, Överklasstil 8, Övertalning 43, Finna dolda ting 24, Lyssna 22, Upptäcka fara 17, Orientering 12, Rida 17, Elementarmagi 13, Illusionism 19, Mentalism 12, Nekromanti 23
Besvärjelser normalt i minnet: AVLÄSA MAGI S17, DUNKEL S23, DÖDSHAND S29, FATA MORGANA S21, FÖRTROLLAD SÖMN S25, GLACIAL S31, KONTROLLERA HÖGRE ODÖD S24, KONTROLLERA PERSON S33, LIVSUTTÖMNING S23, MAGNESIUMFLAMMA S22, SALAMANDER S37, SIGILL S23, SKINGRING S21, SKYDD S31, TRANSFER S19, TYSTNAD S37, ÖPPNA S19
Besvärjelser i bok: ANIMERA DÖD S25, ANIMERA TUPILAK S20, ANTIMAGI S24, BESKYDDARE S17, BLIXT S19, DRAKVOODOO[1]) S16, ELD S22, FLYGA S12, FRAMMANA GAST S20, FÖRTROLLA VAPEN S23, HJÄRNBLANK S12, JORDVÄG S14, LIVSFÖRLÄNGNING S23, LJUS S17, MÖRKERVÄG S16, NEXUS S27, OSYNLIGHET S8, PARALYSERING S18, PERMANENS S24, RÖRA SIG LJUDLÖST S18, SANNSYN S14, SMÄRTA S12, SNABBHET S13, SPÖKRÖST S19, TELEPORTERA S12, TERROR S13, VOODOORITUAL S19

[1]) *En variant på VOODOORITUAL som fungerar på drakar, framforskad av Gadirm personligen.*

Gadirm är furste i ett litet, självständigt, ganska märkligt rike med en stor magikerakademi.

Han är en vältalig, reserverad, charmig, tålmodig, lugn, ganska självsäker, mycket misstänksam, arbetsam person. Han dyrkar Sholak (se Kandra), även om han inte helt delar dennes



åsikter och han hyser djup respekt inför älvfolkens livsvisdom. Vidare är Gadirm något av en idealist som tror på kunskap och intelligens i alla former. Känslor ogillar han eftersom han anser att de stör förnuftet. Därför tillåter han sig helt enkelt inte att ha några. Hans uppträdande är därför kusligt välbehärskat och maskinliknande. Gadirm är dock medveten om att även en så viljestark person som han i längden inte kan förtränga sina känslor. Därför har han en inbyggd säkerhetsventil; varje kväll tolkar han dagens magasinerade känslor genom improvisationer på spinett.

Gadirm drar sig för att döda intelligenta varelser, men tvekar inte att gripa till våld om han bedömer det som absolut nödvändigt. Han ljuger om lögnen kan bli trodd och vara fördelaktig, men vid de sällsynta tillfällen han lovar något håller han ord så att hans löften inte förlorar sin trovärdighet. Han sviker aldrig en lojal vän, och är alltid mån om att det ska gå bra för vänner.

Bakgrund

Mycket litet är känt om Gadirms förflutna. Han växte upp i en borgerlig familj. Vid femton års ålder bröt han med den och antog namnet Gadirm. Vad han hette dessförinnan vet ingen numera. Gadirms föräldrar är i livet, men de känner inte till sin sons nuvarande identitet.

Han studerade nekromanti i två år och övergick sedan till att bli äventyrare. Vid 25 års ålder var han med när en grupp mäktiga äventyrare fördrev demonen Gorbaug tillbaka till Kaos. Fyra år senare besegrade han den ondskefulle magikern Gortch. När han var 31 försökte de Gamla Gudarna (se Kandra) förslava honom, men han gick genom det Yttersta Mörkrets fasor och med uppbådande av all sin viljestyrka lyckades han stå emot deras krafter. Han nedsteg till dessa gudars regioner i Dödsriket och återvände till de levandes värld, något som ingen tidigare lyckats med. De Gamla Gudarna insåg att denne människa kunde de inte knäcka.

När Gadirm hade uppnått 37 års ålder (jord-

tid, ej fysisk ålder) grundade han sitt rike. Efter två års uppbyggnad öppnades sedan hans akademi. Sedan dess har Gadirm främst ägnat sig åt politikerns sysslor, även om han då och då har gjort resor, många gånger till andra universum. Han har avhjälpt en svältkatastrof i de närliggande länderna och medlat i strider mellan olika grupper, och sålunda skaffat sig ett gott rykte, trots att han är nekromantiker. Dråpet av draken Garaum för två år sedan förbättrade också Gadirms rykte.

Gadirms fem ansikten

För att göra bilden av Gadirms mer fullständig följer här en beskrivning av Gadirms fem huvudsysslor, vilka representerar fem aspekter av hans sammansatta personlighet.

Vetenskapsmannen

Man kan likna Gadirm vid en "upplyst despot", enligt de ideal som fanns under 1700-talet, men även vid en modern vetenskapsman. Gadirms akademi bedriver mycket forskning och har ett av världens största bibliotek. Han utför själv forskning och experiment. Bland annat har han utvecklat ett hexadecimalt (sextonsiffrigt) talsystem för att göra matematiska beräkningar enklare. Vetenskapligt arbete är Gadirms favoritsysselsättning.

Gudfadern

Det är lätt att börja samarbeta med Gadirm. Man behöver bara erbjuda sina tjänster så tackar han i regel ja efter att ha frågat ut sin potetiella bekant i ett par timmar med hjälp av SANNHÖRSEL. Han brukar också pröva lojaliteten flera gånger, men klarar man dessa prövningar så brukar det vara gynnsamt att vara Gadirms kamrat. Ber man honom om hjälp så ställer han ofta upp.

Till sina närmaste vänner har han givit skyddsbrev som innehåller en noggrann beskrivning av innehavaren och orden "Det du gör mot denne man, gör du också mot mig." Det brukar påverka folks inställning, eftersom Gadirm är vida känd.

Några enstaka gånger kan han också ställa upp som lärare mot en obetydlig ersättning för någon ung, lovande äventyrare som har vunnit hans fulla förtroende (mycket svårt) och som Gadirm bedömer som en vinnare.

Drakmästaren

En drakmästare är en person som fungerar som en förbindelselänk mellan drakar och andra varelser. Han måste vara så mäktig att till och med de äldsta drakarna har respekt för honom. Han måste också förstå drakarnas kultur och sätt att tänka. Det har bara funnits fem kända drakmästare genom tiderna. Gadirm är den mäktigaste av dessa och både drakar och människor ser honom som "en av oss".

Dödsfursten

De flesta ser nekromanti och odöda som något negativt och destruktivt. Gadirm hävdar däremot att ingen vetenskap är ond eller god i sig — det är tillämpningen som räknas. Detta gäller även nekromanti. Odöda kan användas till mycket positivt, i synnerhet magiska odöda som är lätta att kontrollera. Själv använder han sådana som billig och bra arbetskraft. (Dock använder han inte banemän, eftersom det vore att tortera den dödes själ.) Han utnyttjar ibland även gastars tjänster, men är då mer försiktig, eftersom dessa har en tendens att bli ondskefulla och destruktiva. Han har 15 gastar, vilka alla frivilligt har valt sitt öde, i sin tjänst.

Dimensionsväktaren

Detta är den mest mystiska och okända aspekten av Gadirms personlighet. Tillsammans med åtta andra mäktiga varelser från andra universum har Gardirm trätt i överguden Sholaks och balansguden Kartovs (se Kandra) tjänst för att bevara den känsliga balansen i multiversum.

På grund av de olika elementarsammansättningarna och naturlagarna i olika universum är ämnen olika vanliga. T.ex. finns det universum där vatten är dyrbarare än metall. Därför kan det vara mycket frestande att bedriva handel mellan olika universum. Detta skulle dock förändra elementarsammansättningarna och naturlagarna i de berörda världarna, vilket kan förorsaka naturkatastrofer och på lång sikt påverka hela multiversums balans. Därför försöker dessa nio väktare att stoppa handel mellan olika universum och hindra varelser med särskilda förmågor att utnyttja dessa för att tillskansa sig makt och rikedomar.

De nio färdas mellan olika universum, men

föredrar att ingripa genom de infödda varelserna i ett universum när de ska påverka ett skeende. Om de ingriper själva kan de ju oavsiktligt rubba balansen genom sina stora krafter. Som redskap används ofta äventyrare.

Gadirms furstendöme

Gadirms rike ligger i de norra ödemarkerna, tio mil från närmsta större ort. Det är en vidsträckt, grönskande dal, omgiven av bergskedjor och ungefär lika stor som Öland (ca 1300 kvadratkilometer). Allt fysiskt arbete, t ex jordbruk, utförs av ca 8000 skelett som sköts av 40 nekromantiker. Dessa skelett producerar varje år ett överskott av spannmål och hantverksföremål som exporteras och bidrar till att driva akademin.

I riket ligger en stor akademi. Den är specialiserad på magi (bl a nekromanti), men sysslar även med astrologi, droger, matematik, medicin och militärstudier. Dess bibliotek rymmer 25.000 volymer, en gigantisk samling utan motstycke i en kultur utan boktryckarkonst. Där arbetar ständigt 12 magimästare, deras 120 lärjungar, 40 lärare, 200 vanliga elever, 80 forskare, 50 skrivare och bibliotekarier och 100 skelett som sköter rutingöromål. Dessutom kommer det ofta lärda män från när och fjärran för att under kortare perioder studera olika ämnen. Biblioteket står gratis till förfogande, men Gadirm uppskattar om besökare ger en donation av pengar eller egna kunskaper om de har möjlighet därtill.

Vägarna till riket skyddas av tusentals SIGILL och symboler, och de blir hela tiden fler. En invasionhär skulle förlora tusentals man innan den nådde dalen. Att ta bort dem skulle kräva månaders arbete av hundratals magiker, och döda många av dem i processen. Vidare kan Gadirm och hans kollegor mobilisera en här av tusentals skelett i nödlägen. Riket har också en stående truppstyrka bestående av 100 elitsoldater av vilka 50 rider på hippogriffer. Rikets skattkammare förvaras i ett annat universum, vilket gör att en angripares vinster skulle bli mycket små.

Gadirms personliga säkerhet

Drakmästaren har låtit det bli känt att om han dör så kommer han att uppstå som en dödsgast och hämnas på sina banemän på ett sådant sätt "att det yttersta mörkrets fasor ska blekna och helvetet likna ett paradis".

Två mycket skickliga astrologer ställer ofta hans horoskop för att fastställa om några faror hotar honom.

Gadirm äger en magisk ring som först och främst innehåller SANNHÖRSEL E2, FÖRSEGLA E1 och OSYNLIGHET E1, vilka alltid är aktiverade och är försörjda genom NEXUS. OSYNLIGHETen håller ringen dold och FÖRSEGLAn låser den vid Gadirms vänstra ringfinger. Ringen är tillverkad av ett genomskinligt material, vilket gör den svår att upptäcka, även om man använder MAGISK SYN. Gadirm brukar alltid ha ett antal SIGILL med besvärjelser på ringen, t ex ANTIMAGI, SKYDD, DUNKEL och MAGISK SYN, så att han har dem snabbt tillgängliga om de skulle behövas. Vidare äger Gadirm en helrustning av drakhud (abs 15) som han ofta bär på sig.

Gadirms största skydd är dock hans intelligens. Få är de som har överlistat honom. Han är inställd på att leva så länge som möjligt, och den dag han tröttnar på livet vill han lägga ner det frivilligt.

Gadirms politiska mål

Drakmästaren strävar efter att etablera nekromantin som en av alla godtagbar magiskola. Hans motståndare är här främst animisterna och harmonisterna, vilka motarbetar dessa planer med all kraft. Även älvfolken anser att detta är förkastligt och motbjudande, men dessa lägger sig sällan i mänsklig politik, så de är mindre betydelsefulla.

Vidare vill Gadirm krossa de Gamla Gudarnas makt, eftersom han anser att de förslavar sina dyrkare. Allt sedan sin färd genom det Yttersta Mörkret vet han vad dessa gudar står för, och avskyr det av hela sitt hjärta.

Slutligen har Gadirm en önskan att gå till historien som en som kämpade mot vidskepelse och dumhet. Han dröm är att skapa utbildning åt alla, t ex genom att påverka stater att ha allmän skolgång. Drakmästaren anser att alla intelligenta varelser har rätt att lära sig läsa, skriva och räkna, så att de själva kan forsätta att tillgodogöra sig kunskap.

Underjorden



I en sagomiljö utgör underjorden en viktig plats för spännande äventyr – man behöver bara slå upp en fantasy-roman för att upptäcka detta. Både J.R.R. Tolkien och Stephen Donaldson har beskrivit äventyr i underjorden. I gamla europeiska myter och legender hittar man en mängd varelser som bor där, t.ex. häxor, troll och drakar. Det verkar som om denna mörka, fördolda värld, fjärran från människornas alldagliga boningar, på något sätt stimulerar vår fantasi eller vår fruktan. Underjorden är sällan hem för vänligt sinnade varelser, utan det är människornas fiender som bor där

Därför är det naturligt att underjorden också är en populär plats för rollspelsäventyr. Många djärva äventyrare har med fackla i ena handen och svärd i den andra vandrat över ett skrovligt klippgolv, på jakt efter spänning, strid och guld.

I detta kapitels första del behandlas grottor: hur de uppstår, ser ut och vad som finns där. I den andra delen ska vi ta en titt på sagovärldens underjordiska invånare: vilka de är, hur de lever och fungerar. I den tredje delen behandlas de särskilda problem som möter en äventyrare i underjorden. Till sist tar vi upp ett antal av de särskilda växter och djur som har sin boning i underjorden.

GROTTOR

Det finns flera olika typer av grottor. Med undantag för urgrottorna bygger vår beskrivning på verkligheten. Men vi har givetvis gjort grottorna extra fantastiska så att de passar in i en sagovärld.

Geologi

I naturen finns det tre olika slags bergarter: ***eruptiva*** (vulkaniska), som härstammar från jordens smälta innandömen, ***sedimentära*** (avlagrade), som bildas av sammanpressade partiklar, och ***metamorfa*** (omvandlade), som är av tryck, hetta, kemi eller andra omständigheter förändrade versioner av de två förstnämnda.

De viktigaste eruptiva bergarterna är granit, basalt och diabas. Det är i dem man finner de flesta malmer och ädelstenar. Vissa ädelstenar och metaller kan dock lösgöras ur stenen genom vittring, förflyttas av t.ex. vatten, och sedan återfinnas i andra miljöer. Detta är vad som har skett med det guld man vaskar fram ur vattendrag. De eruptiva bergarterna är hårdare än de andra.

De sedimentära bergarterna kan indelas i oorganiska och organiska. De oorganiska bildas av vittringsprodukter från andra bergarter som pressats samman. Exempel på dessa är skiffer och sandsten. De organiska bildas av resterna av djur eller växter. Viktigast bland dessa är kalksten och stenkol. De sedimentära bergarterna är de mjukaste.

De metamorfa bergarterna är av mindre intresse i detta spel. De mest väsentliga är marmor och dolomit, som båda är förändrad kalksten, samt vissa gnejssorter som har bildats av lerskiffer.

Genom rörelser i jordskorpan har sektioner av dess yta förskjutits, både vertikalt och horisontellt. Sålunda är det inte ovanligt att finna regioner av olika bergarter inskjutna i varandra.

Kalkstensgrottor

När vatten rinner genom sprickor i kalkstenslager löser det gradvis upp stenen och bildar vindlande grottformationer. Liknande grottor kan även uppkomma i marmor eller dolomit. Kalkstensgrottor är oftast helt eller delvis vattenfyllda. Vattnets ständiga aktivitet förändrar grottan i ett långsamt tempo. Där vatten droppar från taket bildas gradvis en stalaktit genom kalkavlagringar som växer med någon bråkdels millimeter om året. Direkt under denna bildas en stalagmit som växer lika långsamt. De två förenas till slut i en pelare. Många andra vackra formationer uppstår på samma sätt av rinnande eller droppande kalkhaltigt vatten.

Det brukar vara tämligen lätt att ta sig in i en kalkstensgrotta. Någonstans måste ju vattnet som har format grottan ha tagit sig in. Vattnet kan även flöda ut ur grottsystemet som källsprång eller floder, men ibland strömmar det vidare nedåt och fyller de hav som finns i urgrottorna.

Det finns ytterligare en möjlighet att ta sig in. Ibland urholkar vattnet så omfattande grottor att taket inte kan bära sin egen vikt. Det kollapsar då

på sin svagaste punkt och formar ett slukhål, genom vilket man med hjäp av en repstege eller en vinsch kan stiga ner i grottan.

Kalkstensgrottor kan ofta bli otroligt omfattande, med gångar vars totala längd kan röra sig om hundratals kilometer (t.ex. Flint Ridge-Mammuth Cave-grottsystemet i Kentucky) och med gigantiska salar. Den största kända grottsalen på Jorden är The Big Room på Borneo, vilken är 700 meter lång, 400 meter bred och med en takhöjd på ca 70 meter, vilket är stort nog att rymma 40 fotbollsplaner. Vilka grottsalar som kan dölja sig i sagovärldens underjord kan man bara gissa.

Lavagrottor

Flytande lava kan steina på ytan, medan den förblir flytande därunder. Flytande stensmälta kan glida fram i gångar i fast lava. När så smältan har runnit undan återstår ett nätverk av tunnlar. Sådana grottor är ofta helt torra och brukar inte innehålla särskilt mycket liv. Den stelnade lavan kallas basalt.

Strandgrottor

I en kustlinje kan havets attacker mot klipporna erodera bort stenen bit för bit. Sådana grottor blir dock sällan omfattande, bara upp till 100 meter djupa. De är ofta släta, ja, ibland blankpolerade av havets ständiga nötande, och saknar alla de sköna former man kan finna i kalkstensgrottor.

Eftersom land höjer och sänker sig och kustlinjer förskjuts, kan man finna fullständigt vattenfyllda strandgrottor under vattenytan, medan andra ligger inåt land och är helt torra.

Vindgrottor

I öknar och andra torra områden kan vinden föra med sig sandkorn som blästrar klippväggar. Mjuka bergarter, t.ex. sandsten, kan på detta sätt eroderas bort och grottsystem kan uppstå. Sådana grottor ligger ofta högt över omgivande terräng och bildar sålunda säkra tillflyktsorter för sina invånare. De blir sällan särskilt omfattande, eftersom vinden inte behåller sin styrka när den tränger djupt in i berget. Däremot kan man ibland finna uppstickande klippelare som är genomstungna av vindgrottor likt en schweizerost. När vinden blåser genom dessa kan det uppstå märkliga ljudeffekter.

Förkastningsgrottor

Där två kontinentalplattor möts, bildas en geologisk förkastningszon. Där kan de två plattornas rörelse mot varandra skapa gigantiska hålrum, ofta utan naturlig förbindelse med ytan. Skillnaden mellan sådana grottor och urgrottor är ofta oväsentlig i sagovärlden.

Isgrottor

Smältvatten och varma vindar kan gröpa ur glaciärer och forma vindlande, glittrande grottsystem. Sådana grottor är instabila och mycket farliga att utforska; de kan snabbt smälta, rasa, fyllas med vatten eller förändras på annat sätt och är därför sällan bebodda.

Gruvor

Intelligenta varelser ger sig ofta in i berg för att finna ting av värde, t.ex. malmer, mineraler och ädelstenar. Dvärgar och vättar är de två raser som främst har ägnat sig åt sådan verksamhet och i rika områden har de byggt upp omfattande samhällen under jorden. Kilometerlånga gruvgångar, orter och schakt tränger in bland malmförande sten. De är anslutna till bostadsområden och anläggningar för bearbetning av det man utvinner.

De flesta malmer och ädelstenar ligger inbäddade i lager i eruptiva bergarter. Stenkol hittar man däremot oftast som stråk i skiffrar.

En mineralförekomst varar inte för evigt, utan tar slut efter ett tag. Sådana sinade gruvor brukar överges av sina skapare. De börjar fyllas med vatten från regn eller tillrinnande grundvatten. Olika varelser kan också utnyttja dem som tillflyktsorter.

Borrgångar

Vissa varelser, t.ex. tunnelmaskar, borrar sig fram genom lösjord i sin jakt på föda, vilket skapar stora tunnelsystem. Detta är inte egentliga grottor, men kan i alla fall bli platsen för spännande äventyr. Ett övergivet tunnelsystem kan vara befolkat av många ting. Sådana tunnlar har samma diameter som det borrande djuret.

Urgrottor

När sagovärlden skapades gjorde vissa gudar särskilda, gigantiska grottor och grottsystem för sina skapelser. Dessa urgrottor ligger djupt under marken, ibland flera kilometer neråt, och de som lever på ytan vet föga om vad som döljer sig där. (I Jules Vernes roman *Resan till jordens medelpunkt* finns en utmärkt skildring av en urgrotta.)

Man kan nå urgrottorna från ytan genom de mer normala grottsystemen. Många kalkstensgrottor är förbundna med varandra via långa underjordiska passager, där märkliga varelser lever, men hur det exakt förhåller sig vet endast de makter som skapade världen (dvs SL). Kalkstens- och urgrottor är i vilket fall som helst den plats där de flesta underjordiska äventyr utspelas.

GROTTINVÅNARE

Allmänt

Grottlevande varelser indelas i tre grupper. Troglofiler (grottälskare) kan leva ett normalt liv både utanför och innanför grottorna. Trogloxener (grottbesökare) utnyttjar en grotta som bostad eller tillflyktsort, men måste lämna den för att söka föda. Slutligen finna troglobiterna (grottinvånarna) som har underjorden som sin enda naturliga hemvist. En del sådana beskrivs i kapitlets fjärde del.

Ointelligenta troglofiler

Det finns en del sådana varelser, men ingen av dem är av något större intresse för ekologin. Vissa är fasansfulla, t.ex. basilisken, medan de flesta är tämligen beskedliga, t.ex. olika insekter och gnagare. Gnagarna, främst råttor, lever som snyltgäster bland underjordens intelligenta varelser.

Ointelligenta trogloxener

Fladdermöss är en av underjordens viktigaste varelser. Ofantliga svärmar bebor grottor som ligger inom ett par hundra meter från markytan. På nätterna ger de sig ut för att jaga insekter, medan de tillbringar dagarna och dvaltiden under vintrarna i sina grottor. Det finns även fåglar, t.ex. oljefåglar och salanger, som har ett liknande livsmönster, men de bor i så varma regioner att de inte behöver gå i dvala under vintern.

Fladdermössens och fåglarnas spillning samlas i enorma lager på grottgolvet och utnyttjas som gödningsmedel i det säregna jordbruk som bedrivs i underjorden. Guano är en viktig handelsvara i underjorden och det försiggår en livlig karavanhandel mellan ytnära och djupliggande grottor, där guano byts mot andra nyttigheter.

Många djur utnyttjar grottor som bostäder, t.ex. grottbjörnar, grottlejon och apor, men inga beger sig särskilt långt in. För dem är en grotta endast en bekväm tillflyktsort från väder och vind. De kan vara farliga om man tränger in i deras hålor, men förföljer inte någon djupare ner i underjorden.

Det finns också en mängd trogloxena småkryp av olika slag, alltför beskedliga för att tas upp i denna sektion.

Ointelligenta troglobiter

Mot sluet av kapitlet beskrivs några ointelligenta troglobiter. Här ska vi blott göra en översikt över troglobiternas ekologi. Normalt finner man dem endast i naturliga grottor, främst kalkstensgrottor och urgrottor. Det är bara där en troglobitisk ekologi har haft möjligheter att utvecklas. I gruvor finner man främst de troglofiler som alltid tycks slå följa med intelligenta varelser, främst parasiterande insekter och gnagare, t.ex. råttor.

Det underjordiska växtlivet baseras helt på svampar, den viktigaste form av växt som kan

överleva utan ljus. Man kan finna de mest varierade arter i underjorden, från mikroskopiska varianter som formar mattor, till gigantiska, flera meter höga sorter, vilka är ett slags underjordens träd. Många av svamparna är ätliga och odlas av underjordens invånare.

Många intelligenta grottinvånare har tämjt grottsvin och utnyttjar dem som vaktdjur, lastdjur och föda. Eftersom grottsvinen är ett flockdjur med ett sinnelag som liknar hundens är de ungefär lika lätta att tämja och dressera.

Syrödlorna (MB) lever av kalksten eller marmor. Djupt nere i sådana grottor kryper dessa sävliga djur omkring och lapar på stenväggarna för att utvinna sin föda. Deras frätande saliv bryter ner kalkstenen så att de kan förtära den.

Ambiormen (MB) lever på att jaga syrödlor, grottsvin och andra grottdjur, men detta aggressiva rovdjur försmår inte annan föda. Den är inte klok nog att skilja på intelligenta och ointelligenta varelser, och angriper därför ofta äventyrare och andra som beger sig ner till dess jaktmarker. Dess kropp, med ett huvud i var ända, är väl anpassad för trånga gångar. Ormen har lika stor uppmärksamhet åt båda håll, och kan enkelt byta rörelseriktning utan att vända sig.

Det finns säkert fler stora troglobiter än de som nämns i dessa regler, en del växtätare, andra rovdjur, och ytterligare några med matvanor som är minst lika märkliga som syrödlans. Men om dessa vet de ytlevande varelserna inte så mycket. Det är upp till dig, SL, att lägga in fler underjordiska djur om du tycker att det behövs. Tänk bara på att de måste ha något att leva på. Underjordens ekologi är inte lika näringsrik som jordytans och kan därför inte rymma lika många stora varelser.

Grottor befolkas också av en mängd specialiserade insekter, amfibier och fiskar. Dessa är ofta helt blinda och utnyttjar andra sinnen för att orientera sig. Vissa kan vara farliga, t.ex. vissa giftiga spindlar, men de flesta är endast förmögna att göra en fluga förnär.

Intelligenta grottinvånare

Flera släkten av intelligenta varelser har bosatt sig i underjorden, men endast ett fåtal av dem har utvecklat underjordiska samhällen. Drakar, drakormar och de flesta svartfolk är trogloxener och föredrar att bo i grottor nära marken.

De viktigaste intelligenta raser som har gjort underjorden till sitt hem är människor (troglofil eller trogloxen), grottalver (MB, MB2, troglobit), dvärgar (MB, troglofil), vättar (MB2, troglofil), insektoider (MB, troglofil), jättespindlar (MB2, variabel beroende på livsfas) och serpenter (MB2, troglofil).

Serpenterna är barbariska och lever bara i spridda, löst organiserade stammar. Jättespindlar är intelligenta rovdjur, vars enda mål i livet är att finna föda. De andra fem har däremot byggt upp välorganiserade stater som bedriver handel med och stundom för krig mot varandra. De fem raserna är vitt skilda från varandra när det gäller mentalitet och livsåskådningar, vilket gör att risken för konflikter alltid är stor.

Människosamhällen i underjorden är oftast befolkade av grupper eller stammar som har olika skäl har valt att lämna eller tvingats fly från markytan. De kan vara primitiva neanderthalstammar som har tagit skydd undan förföljelser från mer avancerade grannar, eller munkar som anser att världens larm är alltför störande i deras sökande efter inre frid eller perfektion. Människor är dock inga naturliga troglofiler och är därför de mest sällsynta av underjordens permanenta invånare.

Grottalverna är Moder Jords representanter i världsdjupen. De lever i stamsamhällen där ätten är den grundläggande enheten. I sina kalkstens- och urgrottor ägnar de sig åt svampodling och grottsvinsskötsel, samtidigt som de studerar, förskönar sina hem med konsthantverk och mediterar över underjordens mysterier och under. I MB2 beskrivs hur älvfolkssamhällen fungerar; grottalverna följer samma mönster.

Dvärgarna beger sig ner i underjorden för att söka efter värdefulla mineral. I omfattande gruvor utvinner de ädelstenar, stenkol och olika malmer. Dessa råvaror förädlas sedan i dvärgsmedjor och verkstäder till ypperliga hantverksprodukter som de säljer till andra varelser i utbyte mot mat och andra nyttigheter som de själva inte producerar.

Runt en dvärggruva brukar det växa upp bondesamhällen, bestående av de dvärgar som inte kan göra karriär i underjorden. Dessa bönder ägnar sig åt jordbruk och getskötsel och står

längst ner på dvärgarnas sociala rangskala, trots att de är viktiga när det gäller hantverkarnas matförsörjning.

Ett dvärgrike fungerar som en autokrati med ett inflytelserikt adelsstånd. Dvärgarnas adel är inte krigare, utan skickliga hantverkare. Varje dvärg som uppnår FV 5 i ett hantverk som har direkt anknytning till rikets huvudnäring, vanligtvis gruvdrift, stenhuggning eller någon form av smide, och som under flera år har visat sig vara en lojal, duglig och flitig medborgare, brukar upphöjas av kungen till adelsman, zazdan. Detta adelsskap är inte ärftligt. Alla ädlingar tillhör kungens råd. När kungen ska fatta viktiga beslut inhämtar han rådets synpunkter. Vidare kan endast en zazdan bli vald till skråmästare, ledare för ett hantverksskrå.

Respekten för lag, ordning och traditioner är stark inom ett dvärgsamhälle. Det finns ett kraftigt socialt tryck på att vara lojal och flitig. Detta har gjort att dvärgriken är konservativa och politiskt stabila. Individer som vägrar anpassa sig till samhällets normer stöts ut och tvingas leva i påtvingad landsflykt bland främmande raser på markytan utan att få återvända; ett fasanfullt öde för en dvärg.

Vättarna är det mest företagsamma och välorganiserade svartfolket. Man tror att vättarna frivilligt valde att bosätta sig i underjorden, eftersom de insåg att människorna skulle bli dem en överlägsen medtävlare på markytan. I stället skapar de sig en framtid på platser där konkurrensen är mindre svår. Man kan finna deras samhällen i olika underjordsmiljöer. På en del ställen ägnar de sig åt gruvdrift med en skicklighet som nästan når upp till dvärgarnas, medan de på andra ställen ägnar sig åt underjordisk livsmedelsproduktion ungefär som grottalver. De olika vätterikena bedriver livlig handel inbördes och med yt- och grottlevande varelser av olika slag.

Stamsamhället är det vanligaste statsskicket bland vättarna, precis som bland övriga svartfolk. Stamhövdingen är oftast den mest hårdföre kämpen och styr tämligen enväldigt över sitt folk. I sin personliga tjänst har han normalt en hird (en livvakt) av dugliga och lojala kämpar. Det finns inga genomgående mönster för hur en stam styrs; varje hövding verkar ha sina egna metoder. Vättesamhällen är ofta oroliga med inre split när olika individer manövrar för att öka sin politiska makt. Kupper, motkupper och inbördeskrig är vanligt förekommande.

Insektoiderna är de för människor mest främmande av de underjordiska samhällsbyggarna. De lever i myrstacksliknande samhällen i olika, ytnära grottmiljöer. Deras teknologi är primitiv, och därför bedriver de handel med alla som vill. Deras ekonomi är baserad på jordbruk, och de brukar byta till sig andra varor som de behöver mot jordbruksprodukter eller ta dem med våld, beroende på vilket som anses bäst för insektoidsamhället. Insektoidernas handelskaravaner kan frakta guano, torkad svamp och andra produkter över långa distanser.

Det finns ett otal orsaker till konflikter i underjorden. En del ligger på ett "ideologiskt" plan. Dvärgarna och vättarna ser underjorden som resurs som ska utnyttjas. Detta ställer dem i motsats till grottalverna, vilka strävar efter att bruka den på ett försiktigt sätt och även är intresserade av att öka underjordens skönhet. De största problemen uppstår vid brytning av stenkolsfyndigheter som befinner i områden med grottalvsbosättningar. Ofta leder då de motsatta intressena till krig.

Konflikter mellan dvärgar och vättar befinner sig mer på ett ekonomiskt plan. Båda raserna eftersträvar samma sak och är ibland beredda att gripa till vapen för att få som de vill. Båda släktena är sturska och envisa, och särskilt dvärgarna är kända för att aldrig glömma en oförrätt. Alla de konflikter som har präglat förbindelserna mellan de två folken gör att de ofta betraktar varandra med hat, eller i bästa fall med djup misstänksamhet.

Insektoiderna konkurrerar främst med grottalverna. Deras främsta drivkraft är stammens överlevnad och expansion. Individens välbefinnande är ointressant, allt inriktas på stammen som helhet. Politiken är därför helt nyttoinriktad och skrupelfri. Detta leder till att insektoiderna ser sina konflikter med grottalverna som rent ekonomiska, medan grottalverna upplever insektoiderna som sina ideologiska fiender. Insektoidernas sätt och livsstil uppfattas som ett hån mot Moder Jords ideal.

Politiken i underjorden kan vara lika komplicerad och intressant som bland solens länder. Här finns utrymme för många spännande förvecklingar och äventyr.

ÄVENTYR I UNDERJORDEN

Underjorden bjuder på en hel del särskilda problem som SL måste ta hänsyn till. Det är en region som i mycket skiljer sig från solens värld, och som därför kräver specialregler.

Mörker

Det finns oftast inga naturliga ljuskällor i underjorden. I vissa regioner växer det ljusproducerande svampar på grottväggarna, vilka skänker ungefär lika starkt ljus som fullmånen. Andra platser är upplysta av artificiell belysning, t.ex. från magi. Men på de flesta ställen härskar ett fullständigt mörker, vilket tvingar besökare till särskilda hänsyn. När man ser fantasyillustrationer förleds man ofta att tro att ljusförhållandena i underjorden är betydligt bättre än i verkligheten. Konstnären tvingas göra så för att kunna visa sitt motiv. Om du går i en beckmörk källarkorridor med ett stearinljus i handen får du en klarare uppfattning om vilka ljusförhållanden dina rollpersoner har att arbeta under.

Mörkersyn

Med detta sinne kan man uppfatta infraröd strålning. Det är alltså möjligt att se skillnad i temperaturer. En varmblodig varelse är praktiskt taget alltid varmare än sin omgivning och kan därför ses tydligt. Sådant som är lika varmt som sin omgivning, t.ex. kallblodiga varelser, kan däremot inte uppfattas. En varelse med mörkerseende kan alltså strida obehindrat mot fiender han kan se med mörkerseendet. Praktiskt taget alla troglofila och troglobita varelser har detta sinne. Insektoiderna är ett av de få undantagen.

Sonar

Vissa varelser har förmågan att utsända ultraljud, ohörbara för människor, och orientera sig med hjälp av de ekoeffekter som uppstår. Detta sinne är mycket effektivt. Experiment har visat att fladdermöss kan flyga genom rum där mängder av strålträdar är uppspända, utan att kollidera med någon. En varelse med sonar kan alltså röra sig och strida obehindrat i beckmörker. Sinnet är dock inte tillräckligt exakt för att man ska kunna urskilja sådana detaljer som färger, signalement för personer och liknande obetydligheter. Fladdermöss, grottalver, grottsvin och insektoider är utrustade med sonar. Tänk på att den som använder sonar hörs mycket tydligt på långt håll för andra varelser som är utrustade med samma sinne. När en sådan använder Lyssna får han den +3-modifikation som gäller för "skrik" (se sid E35).

Odöda

Odöda "ser" utan några problem i mörker. Exakt på vilket sätt de uppfattar omgivningen beskrivs i kapitlet som handlar om dem. De har tillgång till "sinnen" som är okända för levande varelser och kan alltså röra sig och strida utan några inskränkningar i mörker.

Artificiella ljuskällor

Facklor, lyktor och lanternor lyser upp ett område med fem meters radie. Besvärjelsen LJUS lyser upp ett område med variabel radie, beroende på effektgraden, men den kan ändå inte producera en ljusstyrka som närmar sig dagsljusets.

Förflyttning

I beckmörker får varelser utan sonar sin förflyttningsförmåga reducerad till högst L3 när de förflyttar sig på jämnt underlag och högst L1 när de rör sig på skrovligt. Om man har tillgång till artificiell belysning eller svampsken rör man sig med normal hastighet på släta underlag. Ojämna underlag sätter ner hastigheten i sig enligt SLs bedömning, och dessutom halveras denna nedsatta hastighet på grund av de dåliga ljusförhållandena.

Grottorientering

Det är mycket svårt att hålla orienteringen i beckmörker. Och även om man har belysning drabbas man av problem om man inte har några fixpunkter, t.ex. grottväggar, att navigera efter,

t.ex. när ljuskällen inte lyser upp ett tillräckligt stort område. Här blir färdigheten Grottorientering oundgänglig. Om man saknar den färdigheten kan man inte hålla rak kurs utan vandrar åt sidan utan att märka det. Om det finns någon med den färdigheten slår SL ett dolt färdighetsslag var femte minut för att kontrollera att han kan hålla kursen. Rör sig gruppen på ett slätt underlag är CL = 2×FV. Om gruppen färdas över en ojömn yta eller en med många hinder, t.ex. klippblock eller svampar, är CL = FV. Ett lyckat slag innebär att personen fortsätter på avsedd kurs, medan ett misslyckat innebär att han går vilse. Dessa regler gäller också när man tar sig fram med en vattenfarkost.

När man går vilse på detta sätt i underjorden slår SL dolt 1T8×5. Resultatet visar hur många grader man har kommit ur kurs. Huruvida det är åt höger eller vänster avgörs med 1T6, med lika chanser för båda riktningarna. När man väl har börjat svänga i en riktning så fortsätter man i samma tills man upptäcker vilket fel man har gjort. Kroppen är så funtad att man märker om man byter riktning, men inte om avvikelsen förvärras. Det är sådant som får vilsegångna människor att gå i cirklar. SL slår ett nytt slag för antal grader var femte minut eller vid varje missat Grottorienteringsslag. Om man har otur kan man börja gå i cirklar eller andra komplicerade geometriska figurer utan att komma någon vart.

Grottorientering kan även användas till annat. Man kan göra en bedömning av hur mycket en gång sluttar genom att vandra 10–15 meter längs den. När man befinner sig i en klippsal kan man göra en bedömning av dess omfattning genom att utstöta ett kort, kraftigt rop och lyssna på ekoeffekterna. Man kan även utnyttja färdigheten för att bedöma hållfastheten hos de material som bygger upp grottan, så att man placerar krampor och spikar på lämpliga platser. I alla dessa fall ska man slå ett normalt färdighetsslag för att lyckas.

Mörkerstrid

Varelser som saknar mörkersyn får –15 på CL när de slåss i beckmörker (CL blir dock inte mindre än 1). Varelser med mörkersyn får denna negativa modifikation om de slåss mot varelser med samma temperatur som omgivningen.

Att slåss i fackelsken, svampsken eller annan svag, artificiell belysning medför följande modifikationer på CL: kastyxa och kastkniv –6, andra projektilvapen –4, parering i närstrid –5, attack i närstrid –2. Det är svårare att parera eftersom man då måste exakt bedöma avståndet till motståndaren. Kastkniv och kastyxa roterar och måste träffa med rätt ände först för att göra skada. Man måste känna till avståndet till målet mycket noga för att kunna göra ett bra kast och det är svårt är bedöma detta i dålig belysning.

Trånga gångar

Naturliga grottgångar har mycket varierande vidd. Erosionen har haft olika inverkan på olika platser, vilket har gjort att samma tunnel kan variera från att vara bred som en motorväg till att bli ett smalt rör.

Förflyttning

När en gång är så hög att en rollperson kan gå rak vållar den inga extra problem. Om han tvingas att gå böjd minskas däremot hastigheten. Den reduceras med 30% om grottgången är ner till 70% av rollpersonens höjd. Detta beror bl.a. att man är tvungen att ta täta pauser för att vila den krumböjda ryggen. Än lägre grottgångar tvingar personen att krypa på alla fyra, vilket sätter ner hastigheten med 60%. Dessutom kan han inte hålla saker i händerna. Är rollpersonen klädd i helrustning när han försöker krypa på alla fyra minskas hastigheten automatiskt till L1.

Det finns en minsta gräns för hur liten öppning en människoliknande varelse kan tränga sig igenom. Om han har STO 1 är den 10 cm i diameter, STO 2–4 20 cm, STO 5–9 30 cm, STO 10–14 40 cm, STO 15–19 50 cm, STO 20–24 60 cm och STO 25+ 70 cm. Detta förutsätter att rollpersonen inte bär ryggsäck, rustning eller skrymmande kläder, t.ex. en tjock pälsrock. Rustning, utom helrustning, och skrymmande kläder ökar minimidiametern med 10 cm. Helrustning medför en ökning på 15 cm.

Strid

I trånga gångar är det svårt att använda vapen

som kräver mycket utrymme, dvs tvåhands huggvapen och kättingvapen. En rollperson som använder sådana vapen måste själv disponera en ruta på 1,5×1,5 meter för att kunna använda vapnet. Även andra huggvapen, t.ex. bredsvärd, kräver rörelsefrihet åt sidorna. Spelledaren måste själv bedöma hur stor risken är att en person kan träffa sina vänner istället för sina fiender.

Projektil-, kast- och och korta stickvapen är de bästa i underjorden, t.ex. armborst, kastyxa, dolk, kortsvärd och kortspjut. De kräver mycket lite utrymme i sidled, och ger därför inga ökade chanser att träffa fel person.

Besvärjelser tar inget extra utrymme, eftersom magikerns gester inte är särskilt stora. En besvärjelse är också träffsäker och har därför ingen extra risk att träffa fel mål.

Tänk på marschordningen när en grupp tar sig fram i en trång gång. Det kan vara mycket svårt att byta plats. Det är därför viktigt att var och en står på lämplig plats innan en strid utbryter.

När en gång är så hög att en rollperson kan gå rak vållar den inga extra problem i strid. Om han tvingas att stå böjd eller krypa på alla fyra halveras däremot CL för stridsfärdigheter, utom för naturliga vapen som minskas till 2/3. En krypande person kan dessutom bara slåss med dolk, kortsvärd eller naturliga vapen. Använd sunt förnuft i en sådan situation. Att sparka eller slå med svansen kan vara helt omöjligt, medan man lätt och ledigt kommer åt med bett och händer i en smal gång, allt beroende på hur man står i förhållande till motståndaren och hur mycket utrymme man har omkring sig.

Klyftor och schakt

Ett typiskt underjordiskt problem är klyftor som skär igenom en grottgång och förhindrar passage. På andra ställen övergår en mer eller mindre horisontell gång i ett vertikalt schakt uppåt eller nedåt.

På ställen där intelligenta varelser ofta passerar, t.ex. längs handelsrutter, har man ofta byggt stenbroar, huggit ut trappor eller monterat in krampor i bergväggen för att göra det lätt att sig förbi hindret.

Men de flesta hinder av dessa typer måste en äventyrargrupp själv övervinna. Detta kräver en väl genomtänkt utrustning. Rep, repstege, rejäla spikar, hammare eller slägga, änterhake, klätterpåle, vinsch och sele är nyttiga ting att ta med sig. Problemet är ofta transporten; många av sakerna väger mycket. Det enda vanliga lastdjuret är grottsvinet, men det klarar inte av att klättra lika väl som en människa och kan därför inte ta sig fram på många platser. Äventyrarna måste därför räkna med att bära sin egen utrustning.

Färdigheten Lasso är mycket användbar när man försöker kasta ett rep över en klyfta för att fästa det kring en klippspets eller stalagmit på andra sidan. Man kan också använda färdigheten Änterhake för samma sak.

När repet väl är slaget över klyftan gäller det att ta sig över. En säker repbro kräver två rep; ett att gå på och ett att hålla sig fast i. Finns det bara ett rep över klyftan kan man antingen gå på lina (kräver Akrobatik 4 eller besvärjelsen BALANS) eller gå arm- och bengång. När en person utför den sistnämnda manövern bör han vara så lätt lastad som möjligt. För att lyckas ska han med sin triplade STY övervinna sin STO på motståndstabellen. För varje 3 BEP last ökas STO med 1. Misslyckas försöket har personen tappat greppet och störtar handlöst ner i avgrunden.

För att kunna klättra upp eller ned längs en brant klippvägg måste den vara så skrovlig att man kan få fäste för händer och fötter. En person införd helrustning kan inte ägna sig klättring. Om han bär annan metallrustning än normal ringbrynja på bålen får han −5 på CL. Om han bär ringbrynja på bålen får han −3, och om han har läder eller nitläder −1.

När man klättrar uppåt har man fördelen att man kan se skrevor och skrymslen innan man måste placera en hand eller fot i dem. Om klättraren slår in spikar i skrevor och fäster rep i spikarna under uppstigning kan han mildra konsekvenserna av fall. Han kommer ju inte att falla längre än två gånger replängden från senaste fästpunkten. Att slå in en spik tar en SR och att fästa repet vid den tar ytterligare en SR. Man bör slå in en spik ungefär var femte meter.

När man ska klättra nedåt gör man enklast så att man vid startpunkten fäster ett rep, som är så långt att det når slutpunkten. Sedan klättrar man ner längs detta rep med fötterna mot klippväggen och repet runt kroppen. Om man har till-

räckligt med rep, låter man sedan den förste som kommer ner fästa repet där nere och sedan låter man det gå runt ett fast föremål upptill och tillbaka ner igen. På detta sätt kan man lösgöra repet när alla har kommit ner. Om repet är fäst upptill måste man lämna kvar det, om inte siste man har flygförmåga eller någon annan särskild förmåga.

Ibland är klippväggen helt slät eller vinklad inåt. I så fall kan man inte klättra uppför väggen. Det går att ta sig nerför en helt slät klippvägg på det sätt som anges ovan. Däremot kan man inte klättra nerför en inåtlutande klippvägg. Där måste man använda vinsch. Den person som ska vinschas ner tar på sig en sele som fästs i vinschrepet. Sedan är det bara att fira ner honom. Vinschen kan hålla ett tempo av ungefär fem meter per SR nedåt och två meter per SR uppåt.

När man klättrar uppåt ska man slå för sin Klättringsfärdighet var tjugonde meter. Ett misslyckande innebär att man inte kommer längre och ett fummel innebär att man faller. Räkna med att en person kan klättra ungefär en meter per SR.

När man tar sig nedåt med rep är det enklare. Lägg +5 till CL när man slår för Klättring var tjugonde meter. Ett misslyckande innebär att man har tvingats avbryta nedstigningen under 1T6 SR av olika skäl, t.ex. att man måste ta ett nytt grepp kring repet. Ett fummel innebär att man faller. Man kan hålla en takt av ungefär en meter per SR.

Att klättra nedåt utan rep är däremot mycket svårt. Man måste slå för Klättring var femte meter, och ett misslyckande innebär att man faller. Man kan hålla en takt av ungefär en halv meter per SR.

Om en person använder broddar när han klättrar får han +1 på CL, eftersom de ger bättre fästförmåga. Besvärjelsen FÄSTE ger förmågan att utföra många av de saker som står ovan utan risk för att falla. Dessutom kan man klättra på släta och/eller inåtlutande klippväggar, uppåt med en hastighet av två meter per SR och nedåt med fyra meter per SR.

Ovanstående regler visar klart och tydligt att flygförmåga är något mycket användbart i underjorden. Om en varelse flyger med vingar i underjorden, vill han ha lika mycket fritt utrymme i både höjd- och sidled som två gånger vingarnas spännvidd. Det finns en del flygande varelser i underjorden, t.ex. fladdermöss, vissa fåglar och basilisker. De flesta intelligenta, flygande varelser, t.ex. silveralver, älvor och svanmöer, avskyr dock underjorden och skulle bara ge sig in där i yttersta nödfall. Andra varelser, t.ex. drakar, flyger inte i underjorden, då de är alldeles för stora för att klara av det i de begränsade utrymmen de brukar hålla till i.

Vatten

Vissa typer av grottor brukar vara helt torra, t.ex. lava- och vindgrottor. Andra, t.ex. kalkstens- och strandgrottor, har formats just av vattnets erosion av berget. Övergivna gruvor kan vara vattenfyllda av olika orsaker.

Stilla vatten formar gölar, sjöar och hav. De två förstnämnda kan förekomma i stort sett var som helst i en kalkstens- eller urgrotta. De salta haven, däremot, förekommer endast i urgrottor. Intelligenta varelser dämmer även upp vattenreservoarer, vilka också faller inom denna kategori. Ur dessa reservoarer tas vatten till hushåll, verkstäder och jordbruk.

Eftersom det inte brukar finnas starka luftströmmar i underjorden är det normalt omöjligt att segla på dess vatten. Avsaknaden av vind leder också till att det inte finns vågor, vilket gör att man slipper sjösjuka och andra problem som vållas av stark sjögång.

I strandgrottor strömmar havet ut och in i ständig rörelse och skapar strömvirvlar och andra fenomen som gör det farligt att utforska de delar som ligger under vattenytan. En simmare kan överraskande sugas in i någon okänd grottgång eller kastas mot en stenvägg av en plötslig virvel.

I kalkstens- och urgrottor kan man finna vattendrag av vitt skilda storlekar och djup, från små bäckar till riktiga floder. Ett särskilt underjordsproblem är takhöjd, hur mycket utrymme det finns mellan vattenytan och grottans tak. Det förekommer vattendrag som helt fyller upp den tunnel genom vilket det strömmar, medan andra rinner under mäktiga stenvalv där en galär skulle kunna få plats. Utseendet på en vattentunnel kan variera mycket på en kort sträcka. En bred tunnel där en å flyter fram i sakta makt kan

smalna av till en trång passage där vattnet sprutar fram. Strömhastigheten kan variera från en sävlig å (1 ruta/SR) till en vild fors (20 rutor/SR).

Kanot är den bästa farkosten när man ska ta sig fram på underjordiska vatten. En kanot har god lastförmåga, ett litet djupgående (ca 10 cm), kräver liten takhöjd (50–60 cm), kan bäras över torra land relativt enkelt och är lätt att manövrera i strida vatten. Räkna med att man kan hålla en hastighet på S10 i 1×FYS timmar och i korta spurter (1×FYS minuter) komma upp i S16. Är det två eller flera roddare i kanoten tar man det lägsta FYS-värdet. Dessa värden måste i strömmande vatten givetvis modifieras med strömhastigheten.

Vattentemperaturen i underjorden är liksom lufttemperaturen ofta stabil. Normalt ligger den 4–10 grader över fryspunkten, men årstid och omgivning påverkar givetvis detta. Det förekommer även platser där värme från jordens innandöme, t.ex. genom lava, hettar upp vattnet, ibland ända till kokpunkten. Om en person skulle råka falla i måste SL ta hänsyn till detta. I iskallt vatten paralyseras en varelse snabbt och blir oförmögen att röra sig, medan hett vatten vållar brännskador.

Strömmande, underjordiskt vatten är i regel drickbart, medan stillastående vattensamlingar som saknar in- och utflöde ofta är osunda.

Luft

Det flyter luftströmmar genom underjorden och förser dess invånare med syre. Men ibland blir man innesluten i omgivningar där lufttillgången är begränsad, eftersom ingen ny luft strömmar in. Då är det mycket viktigt att hålla reda på hur mycket luft som förbrukas.

En vilande varelse förbrukar syreinnehållet i en liter luft per timme och STO-poäng. Begränsad ansträngning fördubblar konsumtionen, medan kraftig aktivitet ökar förbrukningen fyra gånger.

Man kan finna giftgaser i underjorden. I kolgruvor kan man råka på fyndigheter av metan, som är högexplosivt om det blandas med syre, och koldioxid, som är kvävande i koncentrationer på mer än 4%. Båda dessa gaser är doftlösa. Svaveldioxid uppstår vid vulkaniska processer. Denna gas har en stark doft. I starka koncentrationer förorsakar den hosta, rinnande ögon och blixtrande huvudvärk.

Det finns fler luftburna obehagligheter, t.ex. svampsporer. Se avsnittet om underjordiskt liv för beskrivningar.

Luften i underjorden är oftast stillastående. Detta gör att gaser och liknande sprider sig ovanligt sakta. Gifter och andra obehagligheter kvarstår därför i farliga koncentrationer betydligt längre än på markytan. T.ex. varar besvärjelsen GASMOLN dubbelt så länge som vid markytan. SL måste ta hänsyn till detta när det gäller gasfenomen.

Magi

De flesta magiker har tillgång till besvärjelser som kan lösa många problem i underjorden. Här ska vi ta upp en del av dem, med några synpunkter på hur man kan använda en del. Efter varje besvärjelse står skolans namn inom parentes. ⋆ anger att besvärjelsen endast kan kastas på eller utnyttjas av besvärjaren.

Man märker tydligt att elementarmagi och mentalism är de mest användbara. Där finns det gott om besvärjelser som är till särskild nytta i underjorden, medan de övriga skolorna har få eller inga.

Förflyttning

När man ska ta sig fram på besvärliga platser finns det många besvärjelser att välja mellan. FRAMMANA SYLF (e), LUFTVÄG (e), LJUSVÄG (e), FLYGFÖRMÅGA (h⋆), FLYGA (m) och LYFT (m) ger olika former av flygförmåga. MINSKA (a), LJUSVÄG (e), JORDVÄG (e) och TELEPORTERA (m) kan göra det möjligt att ta sig igenom öppningar som normalt är alltför smala, även om den sistnämnda besvärjelsen har stora begränsningar. VATTENVÄG (e) ger förmågan att gå på vatten, medan VATTENANDNING (m) gör att man kan ta sig igenom helt vattenfyllda utrymmen. REPTRICK (h), SPRÅNG (m), BALANS (m) och FÄSTE (m) ger förbättrad förflyttningsförmåga i vissa specifika situationer. FÖRÄNDRA (a) kan ge en mängd olika fördelar, t.ex. flygförmåga, liten storlek, vattenandning, mörkersyn

och sonar, beroende på vilken varelse man förvandlas till.

En magisk odöd (n) eller en golem (e) är utmärkta "transportdjur" i underjorden, eftersom de inte påverkas negativt av omgivningen. Förmodligen har de bäst förmåga att ta sig fram om de har en gorillaliknande form. Deras främsta svaghet är att de endast lyder sin skapare och att de följer sina order enligt bokstaven. Tupilaken och zombien sprider dessutom en vidrig stank omkring sig, eftersom de består av likdelar och de kan därför upptäckas av varelser med gott luktsinne.

Perception

När man ska får fram information i den mörka underjorden är VARSEBLIVNING (alla*), TALA MED VARELSE (a*), BESÄTTA DJUR (a*), AVLYSSNING (i*), HÖRSEL (m), ÖGONMÅTT (m), SYN (m*) och FJÄRRSYN (m) nyttiga, eftersom de förbättrar de sinnen man har till förfogande.

Om magikern har tillräckligt med PSY bör han lägga MÖRKERSYN (m) på alla de medlemmar i gruppen som inte har den förmågan av naturen. Detta gör visserligen inte gruppen oberoende av facklor eller lyktor, men hjälper mycket om man kommer i strid med varmblodiga varelser. Dessutom bör han lägga ORIENTERING (m*) på sig själv, eftersom den garanterar att han alltid håller reda på riktningarna och inte går vilse. Om magikerns spiritus familiarus är ett djur som hör hemma i underjorden, t.ex. en fladdermus, kan den användas som spejare.

Med hjälp av VARSEBLIVNING kan en magiker lokalisera en motståndare som han inte ser och med dess hjälp avfyra en besvärjelse mot fienden.

LJUS (e), BLIXT (e), FRAMMANA SALAMANDER (e) eller FRAMMANA LUMINAL (e) kan användas för att skapa tillfällig belysning. Särskilt LJUS är användbar eftersom den gör gruppen oberoende av eld som ljuskälla under flera minuter.

Allmänt

Vissa besvärjelser får en nytta i underjorden, som är annorlunda än den de har på öppna marken.

Med VINDKONTROLL (a) kan man förändra luftströmmarna i underjorden, och även segla på dess vindstilla vattnen. REPVÄX (a) befriar äventyrarna från behovet av stora, tunga reprullar.

STENVÄGG (e) kan effektivt försegla trånga passager. Välplacerade elementarer eller gasmoln kan också blockera en tunnel. Med KNÄCKA (e) kan man slå av små, besvärande stenpartier, t.ex. olämplig placerade stalaktiter och stalagmiter. JORDSTÖT (e) bör man däremot undvika att använda, eftersom ett allvarligt ras kan drabbas även en själv, med katastrofala konsekvenser.

SKENDÖD (n*) kan användas för att placera sig själv i dvala om man är instängd och väntar på räddning. Den skendöde behöver vare sig mat, vatten eller luft.

FJÄRRSKRIFT (s*) gör det möjligt att sända budskap över mycket långa avstånd (S×1 km). En symbolist kan på detta sätt skicka nödrop till markytan, och kanske även tala om vad som har hänt och var han befinner sig.

TROGLOBITER

Bärbagge

Insektoiderna har avlat fram detta nyttodjur som närmast liknar en stor, vinglös skalbagge. Den har en stor, platt rygg med en mängd hårda utskott. Vid dem kan man binda fast de ting som djuret bär. Vidare är bärbaggens ben utrustat med griporgan, vilka gör det möjligt för den att klättra lika bra som alla andra insektoider.

Fladdermusbudbärare

Grottalverna har tränat en viss art av små fladdermöss så att de kan användas som en underjordens motsvarighet till brevduvor.

Grottsvin

Grottsvinen utgör en variant av vanliga svin (beskrivs i MB2), men vissa egenskaper har förändrats för att ge bättre överlevnadsmöjligheter un-

der marken. Grottsvinen saknar ögon. Istället har de samma sorts ekolodssystem som fladdermöss och grottalver. Deras luktsinne är också fenomenalt. Detta har gjort att djuren klarar sig utmärkt i det värsta mörker. Grottsvinets naturliga föda är de svampar som växer under marken, men det äter även insekter och andra smådjur. De är rätt skickliga på att klättra, men de når givetvis inte upp till samma förmåga som en humanoid.

Svampar

Många märkliga svamparter förekommer i underjorden. Vissa är nyttiga, ätliga sorter, medan andra är giftiga och farliga för äventyrare. Guldhatten är en mycket näringsrik art som odlas av grottalverna. Den smakar inte särskilt mycket, men innehåller rätt mycket mineraler. Torkade guldhattar är utmärkt färdkost om de kompletteras med grönsaker.

En obehaglig art är rödserten. Den är rätt liten, kanske ett par cm hög, och rödbrun till färgen. Man finner den på många ställen i underjorden, eftersom den inte kräver mycket mer än fukt och lite jord för sina mycel. Om en rödsert krossas, t ex genom att någon eller något trampar på den, släpper den ut sporer som sprids genom luften. Sporerna är näst intill mikroskopiska och kan hålla sig svävande mycket länge. En varelse som inandas en liten mängd sporer drabbas av kraftiga, realistiska hallucinationer, baserade på de saker som varelsen fruktar. Eftersom hallucinationerna verkar mycket äkta kommer varelsen att agera som om de verkligen fanns. En krossad svamp sänder ut sporer som fyller upp ungefär en kubikmeter luft. Sporerna dör om de inte har kommit i jord inom ca en timme.

Namn	*STY*	*STO*	*FYS*	*SMI*	*INT*	*PSY*
Budbärare	1T2	1	1T2	1T6+15	5	3T6
Inget skydd, F20, 1 Bett (1 poäng skada)						
Bärbagge	2T6+12	1T6+8	2T6+8	2T6	2	3T6
1 poäng skal, L10, 1 Bett (1T6)						
Grottsvin	2T6+3	3T6+3	2T6+8	3T6	5	3T6
1 poäng skinn, L12, 1 Bett (1T6)						

Politik



STATER

I en fantasyvärld förekommer många olika länder. I de flesta rollspel brukar feodalstater, inspirerade av europeisk medeltid, vara de vanligaste. Men om man ska bygga en stat på förebilder ur världshistorien finns det många andra statsskick man kan utnyttja. På detta sätt kan spelledaren skapa en mer omväxlande värld, och ge sina spelare olika sätt att genomföra en politisk karriär.

Jämlikhet mellan könen är en tämligen ny företeelse. Under gamla tider var kvinnan underordnad mannen och saknade många rättigheter. Titlar och jordegendomar ärvdes i första hand av söner; endast om det inte fanns sådana kunde döttrar ärva. Det var också mycket ovanligt med kvinnliga krigare. Men lyckligtvis är Drakar & Demoner ett spel och vi kan ändra på verkligheten så att den passar oss. Därför rekommenderar vi att du, SL, låter mer jämlikhet råda i spelvärlden och gör det möjligt för kvinnor att spela en lika aktiv roll i politiken som män. Om de historiska förebilderna skulle tillämpas strikt blev det utomordentligt tråkigt för kvinnliga rollpersoner.

Feodalstat

Feodalismen uppstod under 700-talet och var det ledande statsskicket i Västeuropa fram till 1400-talet. Den feodala organisationens grundval ligger i svårigheten att administrera ett vidsträckt rike. Härskaren, kungen eller kejsaren, utser ledande krigare till vasaller och förlänar dem landområden över vilka de styr. Dessa vasaller står i ett ömsesidigt trohetsförhållande till härskaren. Vasallerna kan i sin tur ha vasaller under sig. På detta sätt får man en hierarki av adelsmän.

En vasall är skyldig att hålla en viss mängd soldater och riddare i sin tjänst. Dessa ska han ställa till sina överordnades förfogande enligt vad som är fastställt i förläningsavtalet. Normalt innebär det att kungen kan disponera dessa trupper 40 dygn per år. Vidare ska vasallen leverera en viss del av sina skatteinkomster till sin överordnade. Vasallen ska tillse att lag och ordning upprätthålls inom hans landområden, försvara dessa mot angrepp utifrån, bekämpa banditer. I många fall är han också skyldig att hålla vägar, broar, färjor och andra kommunikationsleder i fungerande skick.

Vasallen har omfattande rättigheter i sitt län. Han är dess oinskränkte ledare, och fungerar som domare i mindre mål. Brott som kan bestraffas med döden brukar normalt endast få dömas av kungens domare. Vidare har en vasall i vissa länder fejdrätt, vilket innebär att han kan utkämpa småkrig med sina adelsgrannar. Många nyttigheter, t.ex. kvarnar och vinpressar, får endast drivas av vasallen och bönderna måste betala för att få utnyttja dessa.

I vissa feodalstater utses vasallerna av kungen. När en vasall dör, tillsätter kungen en ny i hans plats. Detta förekommer främst i primitiva feodalriken. Med tiden brukar det utvecklas en sedvänja att äldste sonen eller äldsta barnet ärver länet efter sin far; det ärftliga adelsskapet har uppstått.

Feodalsamhället är uppbyggt på jordbruket och saknar fungerande penningekonomi. Mynt förekommer men är sällsynta, särskilt på landsbygden. Där sker handel genom bytestransaktioner. I städerna, däremot, förekommer ibland pengar som hjälpmedel i handeln. Bönderna betalar sin skatt till feodalherren med jordbruksprodukter och dagsverken vid feodalherrens personliga ägor. Just avsaknaden av pengar är grundvalen för feodalismen. De varor och nyttigheter som produceras kan inte omvandlas till mynt. Det är alltför resurskrävande att transportera dem någon annanstans, utan de måste konsumeras på produktionsplatsen. Härskaren kan inte dra in rikets ekonomiska resurser till sig.

Många gånger är bönderna livegna. En livegen bonde är bunden till att arbeta vid sin torva hela livet. Han och hans familj har inte rätt att flytta från sin hemtrakt utan tillåtelse från sin feodalherre. Det finns viktiga skillnader mellan livegna och slavar. En slav är sin herres egendom, och är helt rättslös. En livegen är, trots sin ställning, fortfarande en person med vissa rättigheter.

Om man studerar Västeuropas bönder under medeltiden upptäcker man att de har en starkare och friare ställning i länder som är glesbefolkade med stora skogsområden, t.ex. Sverige. Där kan nämligen bönderna lätt rymma från byarna och bilda nya bosättningar i skogarna, bortom adelsmännens kontroll. Där är det också

lättare att genomföra bondeuppror, eftersom adelsmännens trupper har svårt att operera i skogar.

I tätbefolkade områden med öppen terräng var böndernas ställning svag. Här kunde de inte rymma eller slåss effektivt mot herrarnas rytteri. Man kan se en klar och tydlig skillnad mellan det öppna, bördiga Danmark och det skogiga Sverige, som båda gick in i medeltiden med likartade vikingakulturer. I Sverige infördes aldrig någon livegenskap, utan alla medborgare var fria. Bönderna hade en så stark ställning att de hade en egen representation vid fyrståndsriksdagen. Detta var en otänkbar situation på kontinenten. I Danmark, däremot, styrde adelsmännen hårt över bönderna och kunde införa livegenskap.

Adelsmännens maktposition varierar mycket från land till land. I länder som hade en svag kung och starka adelsmän uppstår slitningar och inbördes tvister som försvagar landet och ofta leder till krig. Ett exempel på detta är England under mitten av 1400-talet, då landet styrdes av en serie svaga kungar. Resultatet blev en förödande maktkamp inom adeln, Rosornas Krig, vilket ledde till att flera ledande adelsätter förintades. Sverige under 1400-talet var ett liknande exempel, när adeln, kyrkan och ett antal kungar stred mot varandra. Först med Gustav Vasa, en stark kung, slutade stridigheterna.

En stark kung ser till att försvaga adelns makt och rikedom och förhindrar att adelsmännen får möjlighet att konspirera mot honom. En sådan kung kan t.ex. utfärda strikta förbud för adelsmän att bygga borgar, se till så att varje adelsmans förläningar är uppsplittrade över hela riket så att ingen kan bilda en stark regional maktbas, se till att stora delar av landet står under sin personliga kontroll eller att förbjuda adelsmän att mötas utan kungens tillåtelse. Han brukar vara redo att snabbt slå till mot adelsmän som han upplever som ett hot. De kan berövas delar av sina egendomar, sändas ut i farliga krig eller, i värsta fall, åtalas för högförräderi.

Under den västeuropeiska feodaltiden spelade den romersk-katolska kyrkan en synnerligen viktig roll. Kyrkan hade ett stort politiskt inflytande. Det kristna tänkesättet genomsyrade samhället, och alla politiker var tvungna att, åtminstone utåt, försöka följa kyrkans bud. Kyrkans politiska makt grundades också på dess rikedomar och på att den kunde bestraffa folk, t.ex. genom bannlysning, vilket under medeltiden var ett fruktansvärt straff som medförde social isolering. Kyrkan hade i stort sett monopol på utbildningsanstalter, vilket gjorde att den kunde inpränta sin ideologi i samhällets blivande toppmän.

En motsvarande institution saknas ofta i rollspelsvärldar. Det finns religioner, men de är inte lika väl organiserade och mäktiga. Spelledaren måste tänka på detta när han bygger upp en feodalstat.

Feodalstatens städer fungerar huvudsakligen som handelsplatser. Dit fraktar bönderna sina produkter för att sälja dem poå marknaden. Där uppstår så småningom en klass av borgare som bryter sig loss ur det feodala systemet; de gör inte tjänst hos vare sig kungen eller feodalherrarna utan betalar skatt i kontanter. En stad kan ibland köpa sig fri från feodalherrarnas inflytande genom att betala pengar till kungen för stadsrättigheter. Dessa innebär bl a att staden har egen domstol och att livegna som har rymt till staden inte längre står under feodalherrarnas jurisdiktion.

Men städernas storhetstid hör till slutet av den feodala eran. Mäktiga städer och många rika borgare hör inte hemma i ett rent feodalt samhälle, så om du vill ha feodalism i din spelvärld ska du se till att de flesta städerna är små och att det inte finns så många rika och mäktiga borgare.

Imperium

I den västliga kulturkretsen har det förekommit ett antal imperier. De mest kända är perserriket, de hellenistiska stater som grundades av Alexander den Store, Rom och Bysans.

Imperierna är mycket olika statsbildningar, men har vissa ting gemensamt. De är stater som omfattar en mängd olika, vitt skilda nationaliteter och folkslag. Den högsta makten innehas av en person som normalt har ärvt eller intrigerat sig till sin ställning och som ofta tillskrivs näst intill gudomliga egenskaper. En sådan härskare kallas i dessa regler kejsare.

Under begynnelsen av sin existens var Rom ett undantag från detta. Landet var en republik. Senaten, ett råd av rika och mäktiga män som

kunde jämföras med senare tiders adel, hade den högsta makten i riket. Ett sådant styresskick kallas oligarki, och behandlas längre fram. Den romerska republiken kollapsade dock när landet blev alltför stort. Ett styresskick som var utvecklat för ett litet italienskt rike kunde inte klara de insatser som krävdes för att administrera ett imperium som omfattade stora delar av den då kända världen.

Ett imperium styrs av kejsaren genom en byråkrati. Han tillsättar och avsätter innehavarna av höga poster. Om man tillhör överklassen kan man därför göra karriär genom att vara en lojal och duglig förkämpe för kejsaren och sålunda stiga allt högre i rang. Problemet är ofta att man inte är ensam om att vara ambitiös, utan har en mångfald medtävlare.

Imperiets överklass brukar utgöras av de rika medborgarna, ty normalt har endast de med en viss förmögenhet rätten att besitta vissa ämbeten. Denna överklass kan benämnas adel, men liknar inte den adel som finns i ett feodalsamhälle. Feodalsamhällets adel är främst krigare, medan adeln inom ett imperium ofta är administratörer, jurister och handelsmän. Adeln bär ofta titlar, men dess struktur är inte lika komplicerad som under feodalismen. T.ex. fanns i Rom i stort sett bara två grader av adelsskap, equites och senatorer. För att få komma med i equites, den lägre graden, måste en person äga 400.000 sestertier (motsvarar 120.000 gm i Drakar & Demoner), vara romersk medborgare och ha visat sin lojalitet mot samhället på något sätt, t.ex. genom att ha haft ett ämbete på kommunal nivå. Genom att forsätta sin politiska karriär och visa sin duglighet kunde en equites med lite tur slutligen bli senator. I en feodalstat kanske det däremot finns 5–8 olika adelsgrader.

Adeln inom ett imperium brukar domineras av det folkslag som utgör imperiets kärna, men om man tillhör ett annat folkslag kan det vara fullt möjligt att komma in i adeln. Det brukar krävas att man bevisar sin duglighet och sin lojalitet mot imperiet samt att man anammar imperiets kultur och försöker efterlikna dess adel i vanor och beteende.

Kejsarens makt vilar ytterst på armén. Men den är ett tveeggat maktinstrument som ofta kan vändas mot kejsaren själv. Armén är imperiets främsta våldsmakt och kan sålunda utöva ett stort inflytande över politiken. Det är därför viktigt för kejsaren att ha arméns lojalitet. Många var de romerska kejsare som utsågs eller lönnmördades av sina soldater. Detta är en av de orsaker som får kejsare att försöka skaffa sig en aura av gudomlighet. Om soldaterna tror att kejsaren är en gud kanske de inte vågar revoltera mot honom. En annan metod är att se till att soldaterna är välbetalda och har många fördelar. T.ex. kan kejsaren förse invalidiserade soldater med en pension och skänka mark till de som lämnar armén av åldersskäl så att de kan bli jordbrukare.

En kejsare skapar också ofta en personlig livvakt som är en elitstyrka. I Rom kallades denna pretoriangardet och i Persien De Odödliga. Denna livvaktsstyrka överöses med förmåner och hålls lojal på alla de sätt. Men detta räcker tyvärr inte alltid, utan livvakten kan mycket väl vända sig mot sin herre. En intressant situation uppstod i Rom när kejsar Caligula hade mördats av officerare ur den reguljära armén, vilka ville återinföra republiken. Pretoriangardets soldater uppskattade inte situationen, utan föredrog att ha kvar sina arbeten. De utnämnde själva Caligulas farbror Claudius till ny kejsare. Genom att de var den enda militära styrkan i själva staden Rom kunde de genomdriva sin vilja.

När en kejsare dör utan arvingar utbryter ofta inbördeskrig när makthungriga fältherrar går i krig för att erövra tronen. Det finns otaliga exempel på detta ur vår världs historia. Studera t.ex. vad som hände i Rom under 200-talet e. Kr., när fältherrarna avlöste varandra på kejsartronen. I ett imperium är makten synnerligen koncentrerad till kejsaren, till skillnad från feodalstat. Detta gör kejsarposten så mycket mer eftertraktad, då "kandidaterna" kommer att vinna så mycket på att vinna tronen. I en feodalstat finns det oftare tydliga regler för hur man beter sig i sådana situationer, vilket gör att man lättare undviker stridigheter.

I ett imperium är den kejserliga förvaltningens huvudsyfte att upprätthålla inre fred och att samla in skatt. Eftersom imperiet omfattar så vitt skilda områden anpassar man normalt den lokala administrationen efter platsens sedvänjor. Kejsarens prefekt samarbetar med lokala makthavare som ser till att skatter samlas in och som sköter rättsväsendet på platsen.

I ett imperium finns det goda kommunikationer mellan de olika delarna. Detta är en grundval för att det administrativa systemet ska fungera. En av orsakerna till att Västeuropa omvandlades från det romerska samhällsskicket till det feodala var att kommunikationerna bröt samman och härskarna sålunda tvingades att sprida sin makt till underlydande på ett sätt som var helt nytt. Kommunikationerna består av goda vägar, med hästhåll för kurir, och sjöförbindelser. I ett samhälle med primitiv teknologi är det lättare att färdas till sjöss än till lands. Det är därför det så ofta växte fram mäktiga imperier kring Medelhavets kuster.

Vidare har ett imperium en väl utvecklad penningekonomi och handeln är livlig mellan rikets olika delar. När tilltron till valutan försvagas drabbas imperiet av allvarliga kriser. Man kan se detta under Romarrikets senare tid. Genom att kejsaren minskade silverhalten i mynten utlöstes en våldsam inflation. Först när en kejsare införde ett helt nytt myntsystem och såg till att den kejserliga byråkratin höll ordning på metallhalten lyckades man återställa förtroendet för valutan. (Det nya myntet kallades solidus, ett ord som vi än idag använder i betydelsen förtroendingivande.) Efter Västroms fall brött penningekonomin gradvis samman och man övergick till naturahushållning. Detta var en av orsakerna till att feodalismen utvecklades.

Ytterligare en viktig faktor i ett imperium är slaveriet. Detta ger den rika klassen en god tillgång på billig arbetskraft. Slavar används överallt i samhället, men de har sin viktigaste uppgift i jordbruket och gruvdriften. En slav är i ägarens synvinkel ett redskap. (Romarna kallade sina slavar för *talande redskap*.) Man kan bli slav på många sätt, t.ex. som barn till en slavinna, som krigsfånge eller genom obetalda skulder.

Egypten under 200-talet f.Kr. är ett exempel på ett särpräglat imperium. Det omfattade då Nildalen, Palestina-området, samt öar i Egeiska havet. Landet hade erövrats av Alexander den Stores makedonska härar. Efter Alexanders död tog en av hans generaler, Ptolemaios, makten. Landets befolkning bestod huvudsakligen av egyptier medan dess överklass och dess armé bestod av greker. Ptolemaios tog upp den gamla egyptiska traditionen att betrakta härskaren, farao, som gudomlig. Vidare införde han ett ekonomiskt system som i praktiken innebar att hela landet bedrevs som ett enda monopolföretag, med farao som ägare. Ingen annan person tilläts bedriva självständig affärsverksamhet i Egypten. All makt i landet koncentrerades till farao och hans byråkrati.

Demokrati

I vår värld är detta statsskick sällsynt före 1800-talet. De demokratier man känner fanns främst i antikens Grekland under 400- och 300-talet f.Kr., vikingatidens Skandinavien och medeltida Schweiz.

En sådan demokrati skiljer sig mycket från vad vi avser med demokrati i 1900-talets Europa. Rösträtten är ofta mycket inskränkt, och kanske bara omfattar fria män, som i antikens Aten. Där stod kvinnor, slavar och utlänningar helt utan rösträtt. Sålunda hade kanske endast en tiondel av Atens invånare något direkt inflytande över politiken. Detsamma gällde i vikingasamhällena, där de fria männen möttes vid tinget för att bilägga tvister.

Demokrati kan utövas på olika sätt. Den viktigaste skillnaden är mellan direkt och representativ demokrati. I den direkta demokratin fattas alla viktiga beslut vid omröstningar där alla röstberättigade har yttrande- och rösträtt. I den representativa demokratin väljer de röstberättigade ombud som sköter de politiska ärendena. Sverige idag är en typisk representativ demokrati. Vart tredje år väljer de röstberättigade ombud som sköter de politiska frågorna.

Autokrati

När penningekonomin utvecklas i en stat kan härskaren börja kräva in skatter i reda pengar istället för i naturaprodukter. Han kan vidare t.ex. begära att adelsmännen ska betala pengar i stället för att ställa trupper till hans förfogande. Med hjälp av dessa lättransporterade, klingande mynt kan kungen sedan köpa de tjänster han behöver, utan att gå via adelsmännen. T.ex. kan han sätta upp legohärar som står under hans personliga kontroll, i stället för att utnyttja adelsmännens trupper. På detta sätt ökas härskarens makt på adelns bekostnad och han tar kontroll över hela riket. Detta kallas autokrati. Man kan se en sådan utveckling i alla västeuropeiska sta-

ter uner senmedeltiden, men autokratier har förekommit under tidigare epoker, t.ex. i Makedonien före Alexander den Stores erövring av Persien och kung Krösus lydiska rike.

I en autokrati är all väsentlig makt samlad i en persons händer och denne utövar ett kraftfullt och direkt inflytande över skeendet i samhället. Man skulle kunna kalla ett imperium för en autokrati, men en sådan stat är så stor till ytan att kejsaren är tvungen att delegera omfattande maktbefogenheter till personer som står under honom. En renodlad autokrati kan endast förekomma i en stat som är så liten att autokraten och hans rådgivare kan överblicka den. Givetvis kan autokraten inte sköta alla affärer själv, utan han brukar ha en byråkrati som hjälper honom med rutinarbetet.

En autokrat kan ha erhållit sin maktposition på många olika sätt. Han kan ha ärvt den, tagit den genom en statskupp eller ha erövrat landet militärt. Hur mycket makt en autokrat har varierar från land till land. I vissa styr han med järnhand, medan i andra är han skyldig att samarbeta med ett råd eller ett parlament. Sverige efter Gustaf Vasas trontillträde är ett relativt gott exempel på en autokrati där kungen hade mycket makt, men också var tvungen att ta hänsyn till vad riksdagen tyckte. Över huvud taget började de västeuropeiska feodalstaterna utvecklas till autokratier under 1300- och 1400-talet, i och med penningekonomins återkomst. Detta innebar inte att adelns makt försvann, men den beskars avsevärt. Adelsmännen förlorade många hävdvunna rättigheter, t.ex. rätten till krigståg mot varandra. Kungen blev så mycket mäktigare än de, så att chansen för adeln att genomföra ett lyckat uppror minskades betydligt.

De flesta rollspelsvärldar brukar ha en fungerande penningekonomi, men också feodalherrar, vilket innebär att de för det mesta bör vara autokratier. Spelledare bör tänka på detta när de konstruerar länder.

Oligarki

Oligarki är ett grekiskt ord och betyder fåmannavälde. Det innebär att den högsta makten i en stat utövas av ett antal personer som samarbetar, t.ex. i ett råd. Dessa personer kallas oligarker. Oligarkier kan ha många olika utformningar. I renässansens italienska stadsstater var oligarkerna ofta överhuvudena för stadens ledande handelsfamiljer. I det republikanska Rom utgjordes oligarkerna främst av rika jordägare.

En oligarkiskt styrd stat är ett sällsynt och inte särskilt stabilt statsskick. De ledande personerna tvistar ofta när de strävar efter större makt och rikedom. Staten sönderslits då av inbördeskrig. Under den romerska republikens sista sekel (140–40 f.Kr.) drabbades landet upprepade gånger av inbördeskrig, dels mellan rika och fattiga (t.ex. under gracchernas tid) och dels mellan stormän (t.ex. kampen mellan Marius och Sulla eller mellan Caesar och Pompejus). Inre fred kom först när Augustus hade gjort sig själv till de facto envåldshärskare. I de italienska stadsstaterna utkämpades ofta maktkamper med lönnmord (t.ex. har ätten Borgias hänsynslösa beteende gjort dem ökända in i vår tid).

I feodalstater är det ofta så att landsbygden styrs av feodalherrar, medan städerna är oligarkier direkt underställda kungen. Det fungerar normalt väl eftersom det finns en högre myndighet som kan ingripa och förhindra att stadsledarna bryter mot lagen. Oligarkerna i sådana städer väljs ofta av de skrån som organiserar stadens köpmän och hantverkare. För att kunna bli valbar måste en person oftast uppfylla strikta kriterier när det gäller rikedom och status i skrået.

Stamsamhälle

En stam är en kulturell enhet. Den har vissa traditioner, sedvänjor och vanor som skiljer den från alla andra folkslag. Stamsamhället är den mest ursprungliga samhällsformen, och fanns redan på stenåldern. Den existerar dock i betydligt mer avancerade kulturer. Vikingarna hade t.ex. ett stamsamhälle, där stamhövdingarna ibland visade en viss respekt och underdånighet gentemot landets kung.

Ett stamsamhälle brukar sakna ett välutvecklat ekonomiskt system. Byteshandel dominerar över penninghandel. Vidare brukar det råda en stark sammanhållning inom stammen, kopplad med att man ser ner på utomstående. Detta ger sådana konsekvenser som blodsfejder och lagstiftning som diskriminerar mot utomstående.

Det finns utmärkta exempel på detta i svenska landskapslagar där mansboten för att dräpa människor från andra landskap var lägre än för människor från det egna landskapet.

Militären brukar vara grundad på värnplikt. Alla vapenföra män ska vara redo att försvara stammens hemtrakt. Dessutom har många stamhövdingar en hird (livvakt) av professionella krigare, som står i ett särskilt trohetsförhållande till honom.

Stammen styrs av hövdingen i enlighet med traditionerna. Vem som blir hövding varierar fråm stam till stam. Ibland är posten ärftlig, och ibland utses hövdingen efter vissa personliga egenskaper t.ex. bland stammens dugligaste krigare. En hövding brukar inneha sitt ämbete på livstid, men kan avsättas eller mördas om han sköter sig alltför illa. Hövdingen är bunden i sitt ämbetsutövande av stammens traditioner och av kravet på att vara rättvis, tapper och generös mot sina stamfränder. Hövdingen är oftast stammens rikaste man, då han kan ta de största andelarna av krigsbyten, men i gengäld förväntar sig stammen att han är givmild med sitt välstånd.

Ett stamsamhälle kan utgöra en enhet inom en feodalstat eller ett imperium. I sådana fall har stamhövdingen vissa skyldigheter mot den överordnade myndigheten, t.ex. att betala skatter eller tributer eller att ställa upp med ett visst antal kämpar i krig.

Teokrati

De styrande i en teokrati utgör samtidigt landets högsta religiösa ledning. Hur styret är organiserat varierar från teokrati till teokrati. I vissa fall rör det sig om en oligarki medan det i andra fall kan vara en autokrati. Det grundläggande är alltid att statens ledning åberopar högre makter när det gäller lagstiftning och myndighetsutövning. Sålunda introducerar man ett begrepp som normalt inte tillämpas i politiken: Den Absoluta Sanningen. Eftersom det är högre makter som står bakom den förda politiken måste den vara rätt och den som går emot de styrandes politik går också emot gudarna, vilket gör honom till en hädare eller kättare. Oliktänkande göre sig sålunda sällan besvär.

I ett fantasy-spel, där gudarna ibland mycket konkret lägger sig i vad som händer i världen, är man tvungen att ta hänsyn till detta. När man konstruerar en teokratisk stat måste man besluta om följande:

- Existerar den eller de gudar som härskaren åberopar?
- Har religionen ett av gudarna givet lagsystem? (Detta finns i vissa religioner i vår värld, t.ex. judendomen.)
- Vilken inställning har religionen till samhällets uppbyggnad, lagar, oliktänkande, m.m? Om man tar den medeltida kristendomen som exempel, kunde oliktänkande drabbas av en mängd olika straff, beroende på hur farligt deras kätteri ansågs vara, t.ex. tillrättavisning, förvisning, bannlysning eller avrättning.
- Om gudarna existerar, stöder de då härskaren eller är de likgiltigt inställda till honom.
- Om någon går emot härskaren (t.ex. genom uppror), var går gränsen innan gudarna intervenerar? En intervention sker endast om gudarna stöder härskaren. En intervention lär knappast inträffa förrän härskaren är allvarligt hotad. Den kan ske på många sätt. Det är knappast så att gudarna personligen ingriper i kroppslig gestalt. Däremot kan de ge sina följeslagare fördelar, t.ex. höjd stridsmoral i fältslag, inspirerade profeter som skänker följeslagarna gott ledarskap. Exakt hur gudarna ingriper beror på deras förmågor och aspekter. En vädergud kan t.ex. ordna väder som gynnar de sina, medan en jordgud kan arrangera ett lämpligt jordskalv.
- Om härskarens styre går emot gudarna, hur beter de sig då? Vad som står i föregående punkt är i stort sett giltigt här också.

En teokrati kan vara organiserad på olika sätt. Det enklaste lär vara ungefär samma uppbyggnad som en autokrati. Man kan även tänka sig en feodal teokrati. I så fall är vasallerna inordnade i den religiösa hierarkin och fungerar som religiösa ledare i sina län. Deras borgar är då också tempel där religionen utövas.

Stadsstat

En stadsstat består av en stad och den omkringliggande landsbygden. I historien förekommer sådana i det antika Mellanöstern och Grekland och renässansens Italien. Stadsstater har inget enhetligt statsskick; de kan styras på en mängd

olika sätt. De vanligaste styresskicken är demokrati, oligarki och autokrati. En feodal stadsstat är inte möjlig, eftersom feodalismen är uppbyggd kring jordbruk och stadsstatens invånare främst ägnar sig åt handel och hantverk.

KOMMUNIKATIONER

I ett primitivt samhälle är det mycket svårt att vidarebefordra information från en plats till en annan. Vi moderna människor är vana vid att kunna lyfta telefonluren och nå en person nästan var som helst i världen eller lägga ett brev på brevlådan i förvissningen att det når sin mottagare inom ett par dagar, fraktat med tåg, flyg och bil.

För i tiden var man tvungen att utnyttja andra, betydligt långsammare och opålitligare metoder. De vanligaste var kurir, brevduva och signalering. Dessa metoder bör kunna tillämpas i en sagovärld utan modifikationer. I sagovärlden tillkommer dessutom kommunikationsmedel som är baserade på magi eller andra fantastiska företeelser.

Kurir

Kurirer brukar färdas på riddjur eller till fots. Ridjuren är oftast snabbare än en människa, men saknar i gengäld människans uthållighet och förmåga att ta sig fram genom alla sorters terräng.

För att påskynda beridna kurirer brukar välorganiserade riken ha hästhåll längs de större vägarna, där man kan överlämna meddelandet till en ny ryttare med utvilad häst. Sådana brukar ligga ungefär vid var femtionde kilometer. Löpare brukar förekomma i områden med usla eller inga vägar eller där inte finns riddjur. Om det finns avlösningsstationer brukar de ligga med ungefär 30 km mellanrum. I många områden saknas organiserat kurirväsen, eftersom det är svårt och dyrt att upprätthålla, och där tvingas budbäraren att ta sig fram hela vägen själv och skaffa nya riddjur efter egen förmåga. Att utnyttja kurirer är mycket dyrt och man får räkna med en kostnad på 3 gm/km med extra risktillägg för farliga områden.

Inom ett organiserat kurirnät som ligger längs goda vägar kan ett meddelande färdas med en hastighet av 150–250 km/dygn till häst under förutsättning att vädret är bra. Dåligt väder och dåliga vägar minskar hastigheten, till hälften eller i värsta fall en tredjedel. En ryttare som färdas hela vägen själv kan klara ca 80 km/dygn under förutsättning att han kan få tag i utvilade hästar längs vägen. Går inte detta sjunker hastigheten till ca 40 km/dygn. En vältränad långdistanslöpare kan i gott väder ensam klara ca 120 km/dygn, även på vägar av låg kvalitet och med ett kurirnät med avbytare kan ett meddelande färdas med ca 180 km/dygn till fots. Som synes är löpare den bästa transportmetoden så snart vägnätet inte håller hög standard.

Brevduvor

Brevduvor är snabba, ca 800 km/dygn i vindstilla väder, och ganska tillförlitliga. De faller sällan offer för bågskyttar eller rovdjur, eftersom luftrummet är stort och de är svåra att identifiera. För att vara på den säkra sidan brukar man i viktiga fall släppa två duvor, där båda bär identiska meddelanden.

Brevduvor har dock två svagheter. Den ena är att de bara flyger hem. Om man ska sända meddelanden till olika orter måste man alltså frakta med sig ett helt duvslag. Med hjälp av besvärjelsen RIKTA BREVDUVA kan man gå runt detta problem, men det är fortfarande omöjligt att sända ett meddelande till någon som rör sig. Det andra problemet är att en duva har en mycket liten bärförmåga. Det är endast möjligt att sända små lappar med kortfattade meddelanden, kanske två-tre meningar. Vidare är brevduvor mycket dyra. En enda duva kan kosta 200–300 gm, vilket gör att det är få som har råd att hålla sig med en stor uppsättning.

Signalering

Signalering kan ske på många olika sätt. Den enklaste metoden är vårdkasen. På höga berg har man placerat förberedda bål med bemanning. När sedan något farligt händer, t ex att fienden anfaller, antänds bålet. Detta ses från angränsande bål som tänds och på detta sätt sprids informationen längs vårdkaskedjorna. Indianernas röksignaler är ungefär lika avancerade.

Mer sofistikerade metoder har förekommit på många ställen i vår värld. I Romarriket byggdes semaforstationer, vilket gjorde det möjligt att sända textmeddelanden. I Bysans förekom heliografstationer, där solen reflekterades av speglar. Semaforsystemet blev mycket populärt i Europa under 1700-talet. Under natten utrustade man semaforerna med lyktor, så att signalering inte skulle hindras av mörker. Denna typ av signalsystem är snabbt, cirka 200 km/h, men bundet till sin förberedda kommunikationslinje. Det kan sättas ur spel av sådan väderlek som omöjliggör fri sikt, t ex dimma, hällregn eller tät snö. Om man inte har tillgång till kikare eller FJÄRRSYN måste stationerna placeras mycket tätt så att observatören kan urskilja meddelandet, och detta ökar kostnaden för ett kommunikationsnät.

Signalsystemen står oftast inte till allmänhetens förfogande, utan disponeras uteslutande av staten. De drivs ofta av armén, eftersom de är av avgörande betydelse i en krigssituation.

Exotiska metoder

Magikers familiarus-djur är ofta väl lämpade för att vara budbärare. De har även begränsad talförmåga, vilket är en extra tillgång.

Kurirer kan rida på pegaser eller andra flygdjur. Problemet är i dessa fall svårigheten att få tag i dessa mycket sällsynta djur. Det är otänkbart att ett reguljärt kurirsytem skulle kunna organiseras med sådana flygdjur som grund.

Magiska odöda har vissa fördelar som kurirer eftersom de är outtröttliga och inte kräver förnödenheter. En tupilak, en zombie eller ett skelett kan gå oavbrutet tills den når sitt mål. En humanoid zombie klarar ca 140 km/dygn och ett männoliknande skelett ca 105 km/dygn. De magiska odöda påverkas inte av sådana faktorer som mörker, regn, hetta och vattenbrist. Däremot hindras de lika mycket av snö, lera och liknande terrängproblem som en levande varelse.

Nackdelen med en magisk odöd är dess låga intelligens. Man måste ge den mycket exakta och lättfattliga instruktioner för att meddelandet ska föras till rätt plats. Ett annat problem är att lokalbefolkningen kanske inte uppskattar att en odöd vandrar på vägarna och därför undanröjer den.

Man kan utnyttja en golem på precis samma sätt som magiska odöda. De har ungefär samma fördelar och samma begränsningar. Möjligtvis är en golem mindre störande för lokalbefolkningen.

Besvärjelsen FJÄRRSKRIFT kan användas på ett sätt som motsvarar telegrafi. Räckvidden rör sig dock om bara kanske 10–20 km. Det är svårt att tänka sig ett system med stationer bemannade med symbolister som överför meddelande i tur och ordning. Så många magiker finns inte tillgängliga. Däremot kan en eller två symbolister sända meddelanden från en härskare till olika ställen i den stad där denne befinner sig. På detta sätt kan härskaren snabbt larma stadens garnison.

LÄNTAGARE

Ett av de intressanta mål en person kan sträva efter i rollspelslivet är att bli härskare över ett landområde. Detta kan sträcka sig från att vara byhövding till att vara kejsare över den kända världen. I detta kapitel ska vi ta upp hur man sköter ett litet landområde med upp till några tusen invånare vilka huvudsakligen sysslar med jordbruk. Reglerna är skrivna för att huvudsakligen tillämpas på människor, men kan även användas på halvlängdsmän och andra varelser vars samhällsskick liknar människornas. De kan inte användas för dvärgar, älvfolk, kentaurer och liknande varelser, vars samhällen skiljer sig alltför mycket från människans.

Det område personen styr över kallas ett län. Normalt förekommer denna term i feodalismen, men vi har vidgat dess betydelse till att betyda "litet landområde som utgör en separat administrativ enhet". Den som styr länet kallas läntagare. Hur man blir läntagare varierar mycket från kultur till kultur.

Ett rike är en stat som består av flera län. Ett rike kan vara av olika typ, t.ex. ett imperium eller en feodalstat.

I en feodalstat får läntagaren sitt län av den adelsman eller monark som området tillhör och som är länets herre (länsherre). Läntagaren står i ett ömsesidigt beroendeförhållande med sin länsherre. Detta är noggrant definierat i det länsbrev som länsherren har givit till läntagaren. När detta överlämnas utväxlar de två parterna dyra

trohetseder med varandra. Läntagaren är skyldig att leverera en viss del av länets skatteintäkter, antingen i reda pengar eller i naturaprodukter, till sin länsherre. Vidare så är läntagaren skyldig att ställa upp med ett visst antal soldater i länsherrens tjänst under en viss del av året, vanligtvis några sommarmånader. Länsherren å sin sida är skyldig att hjälpa läntagaren att försvara sitt län mot yttre och inre fiender. Läntagaren, och hans arvingar, "äger" länet formellt sett i evighet, men kan berövas det om läntagaren bryter sin trohetsed mot länsherren.

I ett imperium utnämns ett slags läntagare av kejsaren och kallas då prefekt. Hans län kallas provins. Prefekten avlönas kontant av statskassan eller är, i vissa imperier (t ex Rom), oavlönad och lever på sin privata förmögenhet. Han ska tillse att imperiets och kejsarens intressen tillgodoses och att länets skatteintäkter kommer statskassan tillhanda. En prefekt brukar sitta tills kejsaren återkallar hans mandat. Om prefekten har skött sig väl kan han befordras till en högre post i imperiet, medan om han har skött sig illa kan han åtalas för detta. En förnuftig kejsare sänder ofta ut anonyma övervakare som studerar hur ett län sköts och rapporterar detta till kejsaren.

En annan sorts imperieläntagare är storgodsägaren. Han har ärvt eller köpt ett gods, vilket kallas en latifundie. Latifundierna uppstod på Italiens, Galliens och Spaniens landsbygd i övergången från det västromerska imperiet till de germanska feodalstaterna. Godsets arbetskraft består av slavar och arrendatorer och det är i stort sett självförsörjande, med sina egna hantverkare och specialister av olika slag. Latifundieägarens enda skyldighet mot staten är att leverera skatt till kejsaren. I gengäld har han inte fått några särskilda rättigheter från staten. Han styr visserligen över sitt gods i egenskap av ägare, men har ingen rätt att hålla militärstyrkor eller att skipa rättvisa. I praktiken är godsherren dock en lokalt mycket mäktig man, även utanför godsets gränser, tack vare sin rikedom och sin kontroll av många av traktens hantverkare. I oroliga hörn av imperiet kan latifundier bli stabila oaser, eftersom de kan befästas och dess invånare utrustas och tränas i vapnens bruk och godsherrens förmögenhet kan utnyttjas för att anställa legosoldater.

I ett imperium kan länen styras på många olika sätt, beroende på lokala sedvänjor och traditioner. Det är vanligt att imperiet rymmer både provinser, kantoner och stamsamhällen.

I ett demokratiskt län, en kanton, väljs läntagaren, benämnd magistrat, av en del av länets invånare, t.ex. alla fria vuxna, och har till uppgift att sköta det på för dem bästa möjliga sätt. Ett sådant mandat brukar gälla för en viss tid, och ofta kan en dålig läntagare avsättas under pågående mandatperiod. Om det finns högre myndigheter kan dessa övervaka läntagarens verksamhet.

I ett stamsamhälle kan läntagaren, hövdingen, ärva sin position eller erövra den genom att överglänsa stammens övriga medlemmar på något sätt, t.ex. genom att vara den främste krigaren eller jägaren. En hövding innehar normalt sin post på livstid eller tills han missköter sig så illa att stammens medlemmar finner sig nödsakade att göra sig av med honom på något sätt. Om stammen tillhör ett rike är den underordnad krav från rikets härskare, t.ex. rörande skatter.

Ett län kan vara en självständig politisk enhet som inte är underställd någon högre mydighet. Ett sådant län är normalt en kanton, en monarki eller ett stamsamhälle.

En monarki är normalt en autokrati. Läntagaren, titulerad furste, ärver sin post. Han härskar ofta med stor makt, men är underställd länets lagar. Ofta måste han ta rådgivare som hjälper honom att sköta länet.

En läntagare behöver inte vara ensam styresman. Man kan tänka sig län som styrs av flera personer som delar arbetsuppgifterna mellan sig efter vissa fastställda regler. Detta kallas ett länsråd och är vanligt i kantoner (magistratsråd) och stamsamhällen (stamråd). Man kan tänka sig det som en modern regering med olika ministrar. I ett imperium är det vanligt att kejsaren delar den militära och civila admistrationen i en provins mellan två personer. Den militäre prefekten kallas legat.

Ekonomi

Läntagaren är den person som bär huvudansvaret för länets ekonomi. Han ska lägga upp en årlig budget och se till att länet fungerar. När

man spelar på denna nivå är guld- och silvermynt relativt klumpiga att räkna med, så istället införs talenten (1 tl = 100 gm). Talenten förekommer inte som mynt, utan är enbart ett räkneredskap. En talent motsvarar ungefär en årsinkomst för en enkel person.

En läntagares ekonomi är inte enbart uppbyggd på pengar. Han har även inkomster och utgifter i råvaror, t.ex. mineraler eller ull, och i livsmedel.

När det gäller bönder, fiskare och boskapsherdar räknas de i familjer. En familj anses vara standardiserad till sex vuxna medlemmar, ett ospecificerat antal barn och en gård, en båt eller en hjord. Denna enhet betalar 0,5 tl i skatt till läntagaren varje år. Denna skatt betalas normalt inte i kontanter utan i livsmedel, t.ex. spannmål, fisk eller kött. Förutom denna skatt kan familjen behöva betala skatt till andra instanser, t.ex. tempel.

Ett län kan innehålla en eller flera köpingar. För varje familj som bor på landsbygden kan det finnas en invånare i en köping. Man kan räkna med att dessa ger kontanta skatteintäkter på 0,2 tl per invånare och år.

I bägge fallen betalar de skattskyldiga sammantaget ytterligare lika mycket skatt till alla de myndigheter som står över läntagaren, t.ex. länsherren, kungen eller kejsaren. Om det saknas en myndighet över läntagaren, t.ex. i en monarki, så tillfaller dessa inkomster denne, och han får alltså dubbelt så mycket pengar att röra sig med.

Vidare kan länet innehålla gruvor, pärlbankar och skogar som producerar råvaror, jaktmöjligheter som ger livsmedel och hamnar som ger tullinkomster i kontanter.

När SL bestämmer hur stort län en spelare ska förfoga över är det enklast att först bestämma vilka ekonomiska och militära resurser rollpersonen ska förfoga över. T.ex. kan SL bestämma att en feodal läntagare ska hålla sig själv (räknas som riddare) och tio lätta fotsoldater som stående förband. Detta kräver en inkomst av 24 tl. Därtill behöver han pengar för annan verksamhet.

På grund av utrymmesbrist har vi varit tvungna att placera instruktionerna hur man konstruerar ett län sist i spelregelhäftet.

Årsskifte

Vid varje årsskifte ska SL och läntagaren beräkna sina inkomster från det gångna året och lägga upp en budget hur läntagaren ska spendera pengar under det kommande året. De slår ett antal tärningsslag och genomför vissa enkla beräkningar, enligt den beskrivning som följer härefter.

1. Räkna ut den normala natura- och penninginkomsten

Lägg ihop det gångna årets naturainkomster från gårdar, hjordar, båter, skogar, jakt, m m och anteckna det som en summa. Räkna sedan samman det gångna årets penninginkomster från eventuella köpingar, tullar och annat. Nu bestämmer läntagaren om han vill suga ut länets invånare (övertaxera) eller om han vill vara generös och sänka skatter en smula (undertaxera). Modifiera inkomsterna med hänsyn till detta. Detta beslut kommer att påverka beräkningen av hans popularitet. Om han t ex tar ut 10% högre skatter än normalt ska båda inkomsterna ökas med 10%, men när det är dags att räknas ut hans popularitet i punkt 5 kommer den att minska med 1T3 poäng.

2. Hur bra är administrationen?

Läntagarens spelare ska slå för sin Administration/Juridik-färdighet enligt tabellen för detta. Resultatet kan bli en modifikation i punkt 3.

3. Slå på Naturainkomsttabellen

Rulla 1T20 och använd eventuella modifikationer från punkt 2. Avläs i tabellen och se hur mycket man ska modifiera naturainkomsterna med.

4. Förra årets slumphändelse

Under det gångna året har det kanske inträffat en slumphändelse som påverkar inkomsterna på något sätt. Boskapen kanske blev sjuk eller så kanske vädret var mycket bra. Använd eventuella effekter på inkomsterna. Nu vet läntagaren äntligen exakt hur mycket pengar och naturainkomster han har att röra sig med. Om det blir ett dåligt resultat med skörden kan läntagaren ge bort mat ur sina förråd. Exakt hur han agerar i en sådan situation påverkar hans popularitet i punkt 5.

5. Popularitet

Se efter vad läntagaren har gjort under det gånga året som kan påverka hans popularitet. Modifiera detta värde. Om det är 6 eller lägre ska SL slå ett hemligt slag för eventuellt uppror. Om ett sådant inträffar bör det rollspelas. SL avgör själv när och hur upproret ska utföras.

6. Budget

Läntagaren och SL gör nu upp en budget för det kommande året och bestämmer hur läntagaren kommer att spendera en del av sina resurser. Nu måste läntagaren definitivt avgöra eventuella byggprojekt. Senare under året kan han inte starta andra byggprojekt, men däremot får han avbryta eller att låta bli att starta planerade projekt. (Denna regel är till för att simulera de organisatoriska problemen kring byggnadsarbete. Man kan inte starta byggnationer över en natt, utan de kräver långa, omsorgsfulla förberedelser.) I övrigt kan läntagaren ändra sin budget med hänsyn till förändrade omständigheter.

7. Det kommande årets slumpvisa händelse

SL slår här ett hemligt slag för det kommande året. Om det inträffar en slumpvis händelse så bör den rollspelas om det är möjligt. När, var och hur en slumpvis händelse inträffar är helt och hållet upp till SL att avgöra.

Vissa slumphändelser är bundna till vissa inkomstkällor. Om några sådana inte finns i länet så innebär det att ingen slumphändelse inträffar det året. Vissa utfall påverkar skatteinkomsterna. De samverkar med effekterna från natura inkomsttabellen.

Naturainkomster

1T20	*Resultat*
<−1	Missväxt, inga inkomster
2–3	Uselt år, −60%
4–6	Dåligt år, −30%
7–14	Normalt år, ±0
15–17	Gott år, +30%
18–19	Utmärkt år, +60%
20+	Fantastiskt år, +100%

Adminstration/Juridik-slag

Utfall	*Resultat*
Perfekt	+2
Särskilt	+1
Framgång	±0
Misslyckande	−1
Fummel	−2

Popularitetstabell

Åtgärd	*Resultat*
Övertaxering	−1T3 per 10%
Undertaxering	+1T3 per 20%
Generositet vid missväxt	+1T8
Ingen hjälp vid missväxt	−1T10
Byggnationer	+1 per färdigt projekt
Dräpt odjur	+1T4
Per månads härjningar från odjur eller räd	−1[1])
Besegrat liten räd	+1T6
Besegrat stor räd	+1T10

[1]) *Maximalt −5*



En läntagare startar sin verksamhet med popularitet 10. De åtgärder han vidtager i sitt ämbete modifierar hans popularitet uppåt och nedåt. Popularitetsberäkningarna sköts av SL och spelaren ska inte veta exakt hur många popularitetspoäng rollpersonen har. Spelledaren kan ge viss information, genom att säga t.ex. "Bönderna hälsar dig med tydlig glädje på sin väg till fälten." eller "Bondmororna hotar sina barn med ditt namn när de har varit olydiga."

Varje år ska SL slå 1T6. Om värdet är lika med eller högre än läntagarens popularitet kommer invånarna att göra uppror under det kommande året. I ett uppror kommer invånarna att sätta upp en upprorsstyrka. Räkna med att det kommer en person från varje familj. Upprorsstyrkan räknas som odisciplinerat, lätt infanteri. Man bör helst försöka rollspela upproret.

Uppror kan även utbryta av andra orsaker, men sådana styr spelledaren helt och hållet över själv.

När det blir resultat "missväxt" på naturainkomsttabellen utbryter svält i länet. Läntagaren kan avhjälpa detta genom att dela ut mat ur sina förråd. Om han ger 1 tl mat till varje familj räknas det som generositet. Om han delar ut 0,5 tl per familj blir det inget tärningsslag, och om han inte delar ut någon mat alls ska man slå för "ingen hjälp".

Årskostnadstabell

Syssla	*Kostnad (tl)*
Lätt infanteridecuria	16
Tung infanteridecuria[1])	20
Lätt kavalleridecuria	80
Tung kavalleridecuria[1])	100
Arméchef[1])	18
Riddare[1])	8
Livvakt	2
Hantverkare (FV 2–3)	1,5
Mästare (FV 4–5)	4
Tolk	2
Skrivare (Skriva FV 4–5)	4
Sjöman	1
Styrman	2
Fartygschef	4
Läkare	18

1) Ryttare

Alla siffror inkluderar löner, bostadskostnader, utrustning och eventuella riddjur. En person kan erhålla 0,4 tl per år och en ryttare 4 tl per år i form av livsmedel (hästar äter mycket spannmål). Resten av lönen måste betalas i kontanter. En infanteridecuria kan erhålla 4 tl och en kavalleridecuria 40 tl i form av livsmedel. En decuria omfattar tio man och fyra decurior bildar en manipel.

Årets slumpvisa händelser

1T20	*Händelse*
1–9	Ingen slumphändelse detta år.
10	Boskapsepidemi. *Förlora hälften av hjordinkomsterna.*
11	Skogsbrand. *Inga skogsinkomster i år och under 1T6 år framåt.*
12	Räd. *Slå 1T10, 1–8 = liten, 9–10 = stor. En liten räd minskar naturainkomsterna med 10%, en stor med 30%.[1])*
13	Brand. *Förlora hälften av skatteinkomsterna från en köping.*
14	Farligt rovdjur (SL avgör art) *härjar i trakten och måste dräpas.*
15	Skadedjur. *Förlora en fjärdedel av skördeinkomsterna.*
16	Fiskpest. *Förlora hälften av fiskeinkomsterna.*
17	Gruvolycka. *Inga gruvinkomster i år.*
18	Malmfynd. *Ny gruva kan öppnas.*
19	God rikspolitik. *Öka årets skatt från köpingar med10% utan negativa effekter.*
20	Gott väder. *Öka inkomsterna från gårdar med 20% och hjordar med 5%.*

1) Om rädstyrkan besegrades innan den hann vålla någon skada så kan SL besluta att strunta i det negativa resultatet.

Religion



I alla tider har människorna undrat varifrån världen kommer, varför människor lever, lider och dör, vad som är meningen med livet. Många har funnit svaret i religionen, människans kontaktmedel med det övernaturliga. I religionernas myter och legender finns olika slags förklaringar. Dessutom innehåller de flesta religioner regler om hur man bör leva, och dessa regler är grunden till de flesta samhällens lagstiftning och moral.

Vi tar inte ställning till om övernaturliga makter finns i verkligheten, men i sagovärldarna är allting möjligt och spelledaren bestämmer vilka gudar och makter som finns där. Givetvis kan man tänka sig en värld där det inte finns några gudar. Men oavsett om ***gudarna*** i sagovärlden finns eller inte, måste spelledaren räkna med att det finns ***religioner***, som påverkar människors och andra intelligenta varelsers sätt att tänka och handla.

I Drakar & Demoner indelas religioner i tre typer:

- Monoteism, där man bara erkänner existensen av en enda gud, som i tex kristendomen, judendomen och islam.
- Polyteism, där man tror att det finns många gudar och dyrkar en eller flera av dem, som i tex hinduismen och den fornnordiska asatron.
- Shamanism, där man tillber olika naturandar. Denna religionstyp är besläktad med polyteismen, men har vissa unika aspekter. Därför får den en särskild behandling i dessa regler.

Vilka gudar finns?

När spelledaren ska konstruera religioner till sin värld måste han bestämma vilka övernaturliga krafter som existerar. Finns det en gud eller flera? Om det finns flera, hur förhåller de sig till varandra (vänner, fiender eller likgiltiga)? Man kan till och med tänka sig att det finns gudar som inte känner till varandras existens. Det kan finnas andra makter som till och med gudarna måste underordna sig, tex Ödet. Vilka är de övernaturliga makternas mål (om de har några)? Är de intresserade av vad människorna har för sig?

Vilka religioner finns?

När man har bestämt detta är det dags att konstruera en eller flera religioner som dyrkar dessa gudar. I och för sig behöver det inte råda fullständig överensstämmelse mellan religionens uppfattning om gudarna och gudarna själva. Vad människorna tror om gudarna behöver inte alltid vara hela sanningen.

En viktig skillnad mellan religionerna — som inte behöver vara beroende av vilka gudar som dyrkas — är vad de anser om sin egen funktion. De forntida sydamerikanska indianerna menade att religionens syfte var att blidka gudarna med offer, annars skulle karastrofer drabba mänskligheten. Andra religioner ser som sin uppgift att omvända människorna så att de blir godare och bättre. Åter andra har ingen annan övergripande uppgift än att tillbe gudarna och nedkalla deras nåd och hjälp.

Religionernas världsbild kan också skilja sig betydligt. En grundläggande skillnad består i uppfattningen om tiden. Hinduismen tex uppfattar tiden som ett evigt kretslopp där människor föds, dör och återföds otaliga gånger medan deras själar genomgår en reningsprocess för att till sist uppgå i Brahman, världsalltet. Kristendomen däremot uppfattar tiden som ett linjärt förlopp med en bestämd början och ett bestämt slut, båda orsakade av Gud. Inom denna världsbild är återfödelse (reinkarnation) en helt främmande tanke.

En annan viktig sak att ta ställning till är hur organiserad religionen är. Mer om detta följer under "Religionens organisation" nedan.

MONOTEISM

Denna religionstyp anses av religionsvetare vara den mest avancerade. Allmänt kan också sägas att den är vanligast i någorlunda utvecklade samhällen. Dess utövare tror att det bara finns en gud, oftast en allsmäktig och allvetande sådan. Denna gudom är i regel utan form och skildras i abstrakta termer (tänk tex på bibelns förbud mot att avbilda Gud).

Monoteistiska religioner gör oftast anspråk på att förkunna den enda religiösa sanningen, till skillnad från polyteistiska religioner som brukar godta existensen av andra religioner och deras gudar. Det gör att monoteistiska religioner kan vara svåra att hantera i traditionella fantasymil-

jöer där polyteism är det normala.

Professor Tolkien skildrar en annorlunda variant av monoteism. Överguden Eru, som egentligen är den ende guden, skapar en grupp halvgudar (valar och maiar), som sedan deltar i världens skapelse och fungerar som gudar i den när den väl är färdig. Vissa av världens innevånare uppfattade då dessa halvgudar på ett polyteistiskt sätt, medan andra, t ex edain och alverna, erkänner Eru som den ende guden och ser valar och maiar som hans tjänare. En sådan typ av monoteism är relativt lätt att tillämpa i fantasyrollspel.

POLYTEISM

I polyteistiska religioner tror man på många olika gudar. Gudarna är naturligtvis övernaturligt mäktiga, men samtidigt mycket lika människorna. De gifter sig och föder barn, de intrigerar mot varandra och lever ungefär som människor, fast de har gudomliga krafter och bor i en avskild gudavärld. Gudarna brukar vara organiserade i grupper som är besläktade med varandra på olika sätt. En sådan grupp kallas ett panteon. Gudarna i ett panteon har oftast olika funktioner eller roller — de ansvarar för olika aspekter av tillvaron. Dock behöver inte alla dessa roller vara besatta, vissa uppgifter kan skötas av flera gudar eller också kan en gud ha flera ansvarsområden. Här nedan beskrivs de viktigaste, men spelledaren kan också uppfinna egna när han skapar ett panteon.

Överguden

Ett panteon styrs i regel av en eller ett par övergudar som även kan vara föräldrar till vissa av de andra gudarna. Överguden har stor auktoritet bland gudarna och är den visaste och äldste av dem. Han är gudavärldens domare och bevakare av livets hemligheter. En manlig övergud är vanligen knuten till himlen på något sätt, han kan vara en solgud eller en stormgud. Han bringar ljus och värme till världen, han befruktar jorden med regn. Övergudens maka är ofta jordgudinnan. På Olympen var Zeus, stormguden, övergud och fruktbarhetsgudinnan Hera var hans maka. I Asgård var vishetens gud Oden ledare, och hans maka Freja var äktenskapets gudinna.

Dödsguden

Dödsrikets herre och härskare. Han kan vara den onde guden som skiljer kära från varandra med en ogenomtränglig mur, eller den gode guden som lägger de trötta till vila. Oden kombinerar ställningen som övergud, vishetsgud och dödsgud.

Havsguden

Denne är ibland oberoende av överguden och kan agera som hans ställföreträdare. Ibland är han bror till överguden (den grekiske havsguden Poseidon var bror till Zeus). Den fornnordiske havsguden Njord tillhörde inte Asarnas panteon utan var av Vanernas släkte.

Jord- och fruktbarhets gudinnan

Moder Jord, urkällan till allt liv för både djur och växter. Jorden befruktas av regn och solljus från himlen, därför är jordgudinnan ofta maka till sol- eller överguden. Hon vakar över människors, djurs och växters fruktbarhet och tillbeds särskilt av jordbrukare. Ibland finns flera fruktbarhetsgudinnor. På Olympen fanns t ex Hera som vakade över boskapen och Demeter och Persefone som sysslade med grödan. Persefone var maka till dödsguden Hades och tillbringade vinterhalvåret i dödsriket, vilket symboliserade växtlighetens död på hösten och återuppvaknande på våren.

Krigsguden

Krigskonstens fulländare och alla krigares gud. Han är ofta son till överguden och fungerar som panteons starke väktare. Ares, Atena, Mars och Tyr var alla krigsgudar och tämligen viktiga i sina panteon, men de var alltid underordnade överguden.

Kunskaps- och vishetsguden

De dolda kunskapernas mästare och hemligheternas avslöjare. Kunskapens gud vet det mesta och kan besvara alla frågor, men väljer i regel att behålla sin kunskap för sig själv. Han ansvarar för magin och är magikernas skyddsherre. Oden var Asgårds vishetsgud. Han hade offrat sitt ena öga för att uppnå denna position. På Olympen var Athena vishetens gudinna.

Mångudinnan

Mörkrets och nattens gudinna. Månen och stjärnorna är hennes ansikte och klädnad. Hon är sömnens och drömmarnas härskarinna och ibland tillber magiker henne som magins gudinna. Hon kan vara maka till dödsguden.

Solguden

Bringar liv, ljus och värme till världen. Elden är hans element och hans ansikte är solen. För mörkrets och nattens varelser är han en bitter fiende som förbränner och ödelägger. Ibland är solguden övergud, t ex den egyptiske Amon-Ra, medan däremot den grekiske Apollon var av lägre dignitet.

Stormguden

Vindarnas herre med ett temperament lika växlande som dag och natt. Stormguden styr väderleken och är den som skänker regn och vind. Han symboliserar kraft och styrka. Sjömän anser sig ofta beroende av honom jämte havsguden. Jordbrukare dyrkar honom ofta för hans regnbringande förmåga. Tor är ett exempel på en stormgud.

Trickster

En speciell typ av gud är trickstern. Hans uppgift är att spela människorna spratt. Ibland är han god och hjälpsam, ibland grym och förrädisk. Han står för det chansartade i tillvaron, han driver med de högmodiga, fåfänga och uppblåsta men ställer också till problem för de andra gudarna. När de har ordnat världen efter sitt behag kommer trickstern och häller grus i maskineriet. Den fornnordiska religionens Loke är ett exempel på en trickster.

Övriga gudaroller

Alla områden av världen och det mänskliga livet kan ha sin särskilda gud i ett polyteistiskt panteon. Ibland är något en bisyssla för en högre gud, ibland finns en lägre gudomlighet vilkens inflytande är begränsat till ett enda område. Exempel på andra gudaroller är handel, hantverk, hemmets helgd, jakt, kärlek, läkekonst, odöda, sjukdomar, sjöfart, skaldekonst, skog, stölder, vulkaner, däggdjur, fåglar, reptiler, amfibier, fiskar, insekter och spindlar.

I Kandra (sid 39–43) skildras de Unga Gudarna, ett panteon som är anpassat till rollspel och som kan tjäna som inspirationskälla.

I polyteistiska religioner brukar tillbedjarna ägna störst uppmärksamhet åt den gud som ansvarar för sådant som är viktigt för dem. Jordbrukare dyrkar fruktbarhets- och regngudar, sjömän koncentrerar sig på vind- och havsgudar. Men för det mesta tillber man också andra gudar. När någon har dött tillber man dödsguden och vid bröllop offrar man till hemmets gud.

Henoteism

Detta är ett särfall inom polyteismen och innebär att man erkänner existensen av flera gudar men anser att endast den egna guden är värd att dyrkas. De andra gudarna ignoreras (eller bekämpas). Älvfolkens dyrkan av Moder Jord (se Monsterboken II) och Den Okändes kult faller inom denna kategori.

GUDOMLIGA INGRIPANDEN

Gudar uppenbarar sig mycket sällan i världen. Om de ingrep i människornas liv skulle de snart hamna i konflikt med varandra, vilket skulle kunna leda till så våldsamma strider att världen

förintades. Därför verkar gudarna mest genom ombud, främst då sina präster och sändebud.

Om en gud ändå skulle välja att själv ingripa och visa sig i världen behöver spelledaren inte bekymra sig om att fastställa hans egenskapsvärden — gudar är automatiskt så mäktiga att inga rollpersoner kan besegra eller ens skada dem. Guden kan uppenbara sig i vilken form han själv önskar, men väljer antagligen något som har anknytning till hans särskilda ansvarsområde.

Gudomliga ingripanden i spelet bör vara mycket sällsynta. En förutsättning för ett sådant ingripande är att det måste röra sig om något som är mycket viktigt för guden ifråga.

BUDBÄRARE

Ibland väljer en gud ut en individ som sitt sändebud eller profet med uppdrag att sprida gudens lära och ideal över världen. Sådana budbärare är inte vanliga präster utan mera ett slags kringvandrande predikanter. Det är upp till SL att bestämma vilka varelser som utväljs (om några). Som tumregel kan man säga att en rollperson inte bör starta spelet som utvald. Skulle en rollperson visa särskild iver i sin tillbedjan av en viss gud kan det hända att han/hon blir utvald.

Det är inte ovanligt att en budbärare kommer i konflikt med gudens vanliga prästerskap. Prästerna är inte alltid pigga på "väckelse" och förändringar.

Guden förser normalt budbäraren med övernaturliga förmågor, gudagåvor, som hjälp att klara av de faror som kantar en budbärares väg. När man skapar gudagåvor måste man vara noggrann. De får inte bli så mäktiga att de kan flytta berg och inte heller så svaga att de saknar praktisk användning. Vidare bör gåvorna vara från gudens maktområde. T ex vore det inte passande om en eldgud gav förmågan "vattenandning" till sin budbärare. Man måste avgöra om förmågan drar PSY från den utvalde eller om den är permanent. Förslagsvis kan man göra så med gudagåvorna att man gör upp några stycken för varje gud och sedan får budbäraren slå ett tärningsslag för sin gåva. Detta gör att de utvalda får olika gudagåvor och att utomstående inte vet vad en budbärare har för gåva bara för att han känner till en annan budbärares gåva.

Gudagåvorna kan på sätt och vis likna besvärjelser av olika slag, men det finns vissa skillnader. Att använda en gudagåva kräver ofta att den utvalde måste spendera en eller flera PSY-poäng. Den utvalde behöver dock inte lära sig en gåva på samma sätt som en magiker måste lära sig en besvärjelse. Inte heller behöver han göra något färdighetsslag varje gång han vill utnyttja sin gudagåva – det är egentligen guden som ser till att den fungerar. Vissa gåvor är permanenta och då står guden också för PSY-kostnaden.

SHAMANISM

Shamaner försöker samarbeta med andar istället för att dyrka gudar. Vad är då skillnaden mellan en ande och en gud? Generellt sätt kan man säga att gudar är otroligt mäktiga varelser som står höjda över naturen och dess begränsningar. De kan röra sig i tid och rum på ett övernaturligt sätt och de har förmågan att skapa döda och levande ting genom sin vilja. Andar är okroppsliga varelser, men de är inte så ofantligt starka, utan har egenskaper och förmågor som är begripliga för människor och liknande intelligenta varelser.

Andarna existerar på det andliga planet, ett plan som genomsyrar multiversum och förbinder dess olika delar med varandra, men som är osynligt för de flesta varelser som existerar på det fysiska planet, t ex i en vanlig värld. På det andliga planet finns inte tid och rum på samma sätt som på det fysiska planet. En person från det fysiska planet kan normalt inte se det andliga planet, eftersom hans andeögon inte är öppna. Men det är möjligt att lära sig att öppna sina andeögon och se på de båda planen samtidigt. Detta är inte ofarligt. Att se på de båda planen samtidigt är en omtumlande upplevelse, eftersom de är fundamentalt olika, och om man inte vet hur man ska hantera situationen kan man bli galen.

Det finns många olika slags andar:

- Förfädersandar
- Naturandar
- Stridsandar
- Läkeandar
- Odöda andar

De är alla immateriella varelser som, även om de kan manifestera sig synligt på den fysiska planet, har mycket begränsad förmåga att påverka det fysiskt. Däremot kan de ganska lätt påverka det mentalt. De odöda andarna (spöken och lyktgubbar) existerar på de båda planen samtidigt, medan de andra normalt bara förekommer på det andliga planet och kräver hjälp av en shaman för att kunna manifestera sig på det fysiska planet. I sådana fall kan de endast stanna kvar en kort stund. På det andliga planet har andar endast INT och PSY. När de manifesterar sig på det fysiska planet får de även STO och SMI, men inga andra grundegenskaper.

Förfädersandar

Dessa är själarna efter tidigare shamaner. En shamans själ beger sig inte till Dödsriket, utan stannar på det andliga planet. En förfadersande har ungefär samma grundegenskaper som när den levde. PSY kan ha stigit en del, medan de andra brukar vara oförändrade. Den kan frammanas på den plats där dess kropp begravdes. Shamanen kan fråga anden om råd, och den kan berätta om saker den upplevde medan den levde. För att kunna få kontakt med en förfadersande måste shamanen känna dess namn.

Naturandar

En sådan varelse kontrollerar en naturföreteelse, t ex en bäck, en sjö, en skog eller ett berg, och är bunden till den. Dess grundegenskaper varierar mycket beroende på dess maktområdes storlek. En naturande som kontrollerar en bäck eller en träddunge har 1T6 i sina grundegenskaper, medan en som kontrollerar ett stort berg eller en stor sjö har 5T6. SL får själv passa in en eventuell ande inom denna spännvidd. En naturande kan svara på frågor som rör dess maktområde och den kan påverka de processer som sker. En bäckande kan t ex sänka eller höja vattenståndet i sin bäck eller locka fiskar till en viss punkt.

Stridsandar

Stridsandar är det andliga planets rovdjur. När en sådan manifesterar sig på det fysiska planet antar det formen av ett sådant, t ex en varg eller en tiger, och strider på samma sätt som ett spöke. Den har 3T6+6 i alla grundegenskaper. En stridsande är inte bunden till en speciell plats.

Läkeandar

Läkeandar har INT 2T6 och PSY 3T6+6, och behärskar besvärjelsen HELA med S=1T6+12. De manifesterar sig aldrig på det fysiska planet, men kan HELA fysiska, levande varelser, bortsett från nekromantiker, onaquier och liknande. Läkeandar är inte bundna till en viss plats.

Odöda andar

Dessa beskrivs i kapitlet om odöda. Det är andar som samtidigt befinner sig på det fysiska och det andliga planet. De är normalt bundna till en viss plats, oftast det ställe där de dog.

Andestrid

Två andar kan strida mot varandra. Den ande med högst INT anfaller först. Man jämför andarnas PSY på motståndstabellen. Därefter slår anfallaren 1T100 och om han slår under sin procentchans förlorar försvararen 1 PSY. (Förlorade PSY återfås efter striden på sedvanligt sätt.) Därefter utför man samma procedur igen men med ombytta roller. Man håller på så tills en av andarna endast har en poäng PSY kvar, vilket innebär att den då har förlorat striden. Segraren får begära någonting av förloraren. Vanligt är att den vinnande anden begär en poäng permanent PSY som den sedan lägger till sina egna permanenta PSY. Denna PSY-poäng får segraren först när den förlorade andens PSY gått upp till minst 2, eftersom denna ande annars skulle förintas. Det går inte att begära en INT av en besegrad ande över huvudtaget.

En shaman som har segrat i en andestrid väljer ofta att ställa en fråga till förloraren. Förloraren är tvungen att besvara frågan sanningsenligt efter bästa förmåga. Shamanen kan också begära att anden ska utföra en tjänst. Tjänsten ska antingen utföras omedelbart, vid en viss tidpunkt eller när ett specifikt villkor uppfylles.

Exempel: En vattenande i en flod kan svara på var man kan komma över floden med minsta risk att bli

bortspolad och utföra saker som att sänka vattenståndet i floden. En förfadersande och en odöd ande skulle kunna berätta om glömda hemligheter från den tid han/hon levde. Shamanen kan begära att en odöd ande beger sig för gott till Dödsriket: en form av exorcism. Man kan tänka sig att en stridsande får i uppdrag att angripa någon när denne blir utpekad av shamanen på ett visst sätt. En företagsam shaman kan sålunda skaffa sig en mäktig arsenal genom att ha tjänster att begära av ett antal stridsandar. En specifik stridsande utför dock bara en skräckattack innan den anser sig löst från sin tjänst och lämnar platsen.

Om en förfadersande eller en odöd ande vinner över en levande varelse kan den begära att få styra varelsens kropp. Detta innebär att varelsen blir besatt.

Shamanen

Hur blir man då shaman? När världen skapades var gränsen mellan de fysiska och andliga planen betydligt svagare än nu och det var lätt för en varelse som hörde hemma på det ena planet att utforska det andra. Vissa människor och andra intelligenta varelser från det fysiska planet lärde då känna det andliga planet. Dessa var de första shamanerna. Numera är är gränsen mellan de två planen betydligt skarpare och svårare att korsa.

En shaman har tillgång till samma färdigheter som sina stamfränder och dessutom Shamanism, Sjunga & spela trumma och Drogkunskap. Vidare har han samma begränsing för färdighetsvärden som en magiker (se sidan M7).

Den som vill bli shaman (fem. shamanka) måste var lärling hos en shaman och lära sig Shamanism. När lärlingen har Shamanism 12 och Spela trumma & sjunga B3 är han redo för att få sina andeögon öppnade. Shamanen låter då lärlingen genomgå en veckolång invigningsritual. Under denna ritual försöker shamanen med sin PSY övervinna lärlingens PSY på motståndstabellen. Om försöket lyckas har lärlingens andeögon öppnats och han kan se på både det fysiska och det andliga planet. Om försöket misslyckas är lärlingen olämplig som shaman och skulle inte klara av att få sina andeögon öppnade. Han får återgå till ett normalt liv och kan aldrig mer försöka bli shaman. Hans kunskaper i Shamanism kan endast användas för att förstå vad en shaman gör; han kan inte tillämpa kunskaperna praktiskt och själv frammana en ande.

En shaman har vissa särskilda förmågor tack vare sina öppna andeögon. När han ser på en fysisk varelse kan han avgöra hur stark dess ande är, d v s hur många PSY den har just då, genom att lyckas med ett Shamanism-slag.

Han kan också se omedelbart huruvida en varelse är levande eller odöd och om en varelse är besatt av en annan varelse eller ande. Han har också förmågan att se vilka andar som uppehåller sig på eller hör samman med en viss plats, även om dessa är osynliga i den fysiska världen. Slutligen kan han aktivt strida på det andliga planet med sin egen ande (d v s sin egen INT och PSY). I alla dessa fall behöver shamanen inte slå tärning för att kunna utnyttja förmågan.

En shaman använder färdigheten Shamanism när han vill kontakta en ande. Shamanen utväljer då en lämplig plats där han vet anden hör hemma, utför en ritual med mycket trummande, sång och dans som tar 1T6 timmar och slår ett färdighetsslag. CL är FV Shamanism + FV i Sjunga & spela trumma. Om försöket lyckas uppnår han extas och kontakt med den önskade anden. En stridsande och en odöd ande är alltid fientligt inställda till shamanen och shamen måste omedelbart utkämpa en andestrid med dem. En förfadersandes och en naturandes inställning beror på omständigheterna; om de är arga på shamanen av någon anledning, t ex genom att de har förorättats av honom eller hans stam, går de till angrepp. I annat fall är de vänligt inställda. En läkeande är alltid vänligt inställd. Shamanen kan försöka övertala en vänlig inställd ande att samarbeta genom att övervinna dess INT med sin egen KAR på moststândstabellen. Om försöket lyckas kommer de två parterna överens om att utväxla en tjänst med varandra innan anden lämnar platsen. Om försöket misslyckas lämnar anden platsen utan att något händer, men shamanen kan inleda andestrid med den innan den har försvunnit.

RELIGIONENS ORGANISATION

En del religioner har omfattande organisation med stora tempel, professionella präster som utbildas i särskilda skolor, och en internationell

hierarki med en högsta ledning. Den Romersk-katolska kyrkan är ett exempel på det. Andra religioner saknar övergripande organisation och har ingen officiellt fastställd lära. Kulten utövas av bypräster utan särskild utbildning, män och/eller kvinnor som har vanliga yrken vid sidan av de prästerliga sysslorna. Särskilda kultplatser kan saknas eller är enkla altaren ute i det fria. Fornnordisk religion är ett exempel på det.

De monoteistiska religionerna tenderar att ha en utvecklad organisation, medan polyteistiska religioner är mer löst sammanhållna. Gemensamt för båda är att religionen sköts av präster som är insatta i religionens läror och riter. En präst fungerar som en lärd man och har dessutom tillgång till färdigheten Teologi. Han utför gudstjänster, offer, bröllop, begravningar och andra riter samt undervisar i religionens läror. I enklare samhällen kan han också fungera som domare, lärare och/eller rådgivare.

En präst måste ha Teologi 10 för sin religion. Den som studerar teologi för att bli präst kallas *novis*. Präster och noviser är upptagna med sina plikter mot sin gud och de troende, och har därför inte tid att ge sig ut på äventyr. Spelare kan därför inte ha präster som rollpersoner.

Huruvida präster kan ha övernaturliga förmågor eller inte är något som SL får bestämma. Oavsett om prästen verkligen har några övernaturliga krafter brukar vanligt folk tillskriva prästerna mystiska egenskaper. För en vanlig bonde kan förmågan att läsa och skriva vara något mycket märkligt och imponerande. Om prästen har övernaturliga förmågor är de i regel inte så kraftiga som en budbärares, utan inskränker sig till att t ex välsigna skörden så att den blir en smula rikligare eller att välsigna något mänskligt företag (byggnad, äktenskap, resa) och så höja de inblandades chans till framgång. Alternativt kan präster ha förmåga att genom fasta och bön ta reda på gudens vilja och svara på frågor som "hur bör vi handla i den här situationen?".

Shamanistiska religioner har nästan ingen organisation alls, eftersom objektet för dess tro är andar som är relativt okomplicerade jämfört med gudar. I en stam finns det en eller flera shamaner som sköter kontakterna med andarna och tar hand om de religiösa frågorna. De undervisar barnen i stammens myter och lär dem respektera det andliga planets krafter.

Kulten

Kulten av en gud brukar försiggå på en plats där gudens krafter anses vara starkare än normalt. Platsen beror på gudens natur — en jordbruksgud tillbeds på åkermark, en skogsgud dyrkas kanske i en lund. På denna plats brukar gudens tillbedjare bygga en helgedom. Det kan vara allt från ett enkelt stenaltare till enorma tempel som kan konkurrera med Peterskyrkan i pampighet, allt utifrån gudens natur och religionens tillgängliga resurser.

Hur gudstjänsterna går till varierar också starkt. Sång och musik är nästan alltid en viktig del av kulten. Ibland läser man vissa böner och utför ceremoniella handlingar enligt ett bestämt ritual som följs noga. Andra religioner har mer spontana gudstjänster, ofta med inslag av extas och starka känslor. I somliga fruktbarhetsreligioner förekommer även orgier (äldre främreorientaliska religioner hade prostitution i templen, och det ansågs vara en from handling att anlita dessa kvinnor). För det mesta finns särskilda årliga helgdagar då man har processioner och festligheter till gudens ära.

Offer förekommer i de flesta religioner. Det vanligaste är att man offrar symboliska föremål som blommor, för att pryda gudens tempel. Att offra kan också vara ett uttryck för tacksamhet, t ex när man offrar den första säcken säd av årets skörd, den första tunnan öl av årets brygd, osv. Offer kan också vara ett försök att sona någon synd man har begått, att visa ånger och "köpa" gudens förlåtelse. Människooffer är däremot ytterst sällsynt. Om det alls förekommer behöver det dock inte nödvändigtvis vara fråga om tillbedjan av onda gudar — både kelterna och azteterna offrade krigsfångar, utan att deras gudar för den skull uppfattades som destruktiva.

Många gånger lever prästerna på det som offras i templen. Prästerna fungerar också som socialvårdare och delar ut av de offrade varorna eller pengarna till de fattiga.

MYTER OCH LEGENDER

En religions grundval finns i dess myter och le-

gender. Där beskrivs dess grundläggande syn på världen, livet, döden, det övernaturliga och dess moraliska och etiska normer. Myterna och legenderna kan antingen traderas muntligt från generation till generation eller vara nedtecknade i heliga skrifter. En skriftlös religion tenderar att vara mer dynamisk och föränderlig under tidens gång än vad en nedtecknad religion är.

Startpunkten brukar vara världens skapelse. Därefters skildras hur religionens gud, gudar och/eller hjältar tänker, talar och agerar i ett antal olika situationer. Utifrån detta kan man sedan uttolka vad som är ett i gudens/gudarnas ögon gott och riktigt förhållningssätt till världen och medmänniskorna. Legenderna och myterna svarar på frågor som varför man föds, lever, lider och dör, och vad som händer efter döden.

Myter och legender handlar oftast om gudar och människor som rör sig och handlar i en dunkel forntid. Men det finns också religioner som tar fasta på verkliga historiska händelser, t ex hebréernas uttåg ur Egypten (judendomen), Jesu korsfästelse (kristendomen) och Muhammeds predikningar (islam). Både Moses, Jesus och Muhammed har funnits på riktigt, på en viss plats och vid en viss tid i historien — berättelserna om dem är inga myter eller legender. De religioner som de grundade tolkar dessa historiska händelser och menar att de är avgörande för Guds handlande med människorna. Liknande "historiskt baserade" religioner kan också tänkas i en sagovärld.

När man konstruerar en religion är det mycket viktigt att åtminstone översiktligt tänka ut vad som står i dess myter och legender så att SL har klart för sig vad som anses vara ett gott eller ett förkastligt beteende och vilka mål religionen har. Det finns dock ingenting som föreskriver att alla som säger sig stå för en viss religion verkligen följer dess läror. Guden ingriper förmodligen om de mest ledande medlemmarna beter sig förkastligt, men anser inte att det är viktigt att hålla pli på alla. I vår värld är det relativt lätt att finna sådana som säger sig förespråka en viss moral och en viss världsåskådning, men som är klart inkonsekventa i sitt beteende. Det är också vanligt att troende är oense i teologiska frågor (jfr tvisten om kvinnliga präster i Svenska Kyrkan).

Litteraturanvisning: Den som vill hämta idéer från forntida religioner kan med fördel läsa "Religionerna i historia och nutid" av Helmer Ringgren och Åke V. Ström. Den finns på biblioteket.

DEN OKÄNDES KULT

Det här är ett förslag till en religion som kan användas i ett fantasy-rollspel.

När världen hade skapats och befolkats av allehanda intelligenta varelser, nedsteg en namnlös gud på jorden och vandrade över dess yta för att lära känna dess intelligenta invånare. Guden såg mycket orättvisa, våld och förtryck, vilket upprörde hans sinne. Slaveri, detta att en intelligent varelse äger en annan intelligent varelse, berörde honom särskilt illa.

Guden kämpade själv länge ensam, men insåg att hans krafter inte var nog för att på detta sätt besegra förtryckarna. Han beslöt då att samla tappra och dristiga följeslagare kring sig, som med gudens hjälp skulle bekämpa förtryck och orättvisor. Han kallade dessa budbärare sina Vandrare. De valdes ut bland de män och kvinnor guden fann rättrådiga, djärva och självuppoffrande. Envar av dem svor en dyr ed att strida mot förtryckare, slaveri och brottslingar utan tanke på egen vinning så länge de levde. I gengäld skänkte den okände guden särskilda krafter till sina Vandrare, och han lovade att ta hand om deras själar efter döden för att skydda dem mot deras fiender.

Gudens förste följeslagare var en uggla som höll honom sällskap på hans färder och delade hans vedermödor. Alltsedan dess är ugglan en helig fågel för dem som går den okände gudens väg genom livet. Guden använder ugglor som budbärare, och en Vandrare skulle aldrig medvetet skada en uggla på något sätt.

Än i denna dag vandrar den okände gudens tjänare i världen. De bekämpar tyranner, förtryckare och brottslingar, ofta i det fördolda. Det är sällan en Vandrare avslöjar sin rätta identitet för utomstående, eftersom de är avskydda och hatade av sina fiender. Vandrare har dock en osviklig förmåga att känna igen en trosfrände när de möts.

En Vandrare följer alltid vissa ideal. Han eller hon

- är alltid hederlig enligt lagarnas anda.
- sviker aldrig en vän.
- bekämpar brottslingar och förtryckare till sin bästa förmåga.
- låter inte ändamålen helga medlen.
- har aldrig en fast boning utan vandrar över världen.
- äger aldrig slavar.

Den Vandrare som sviker den okände gudens ideal förlorar omedelbart sin gudagåva. Dessutom får han en förbannelse lagd över sig, som medför att hans SMI permanent minskas till 1.

Varje Vandrare får en gudagåva av den okände guden när han svär sin trohetsed. Slå 1T6 för att se vilken han erhåller. En gudagåva aktiveras automatiskt när Vandraren så önskar. Den varar i 1T10+10 minuter och drar 1 PSY som återvinns på normalt sätt om annat inte anges i tabellen.

1T6	*Gudagåva*
1	Ansiktsförändring. Rollpersonen kan förändra ansiktets utseende och hårfärgen på valfritt sätt.
2	Giftskyddad. Personen kan inte förgiftas. Permanent. Drar inga PSY.
3	Tala med fåglar E1. (Se animistbesvärjelserna i EDD.)
4	KAR höjs till 25.
5	Uggla med spiritus familiarus. Permanent. (Se dessa regler i EDD.)
6	Mörkersyn. (Slå igen om Vandraren har medfödd mörkersyn.)

Vandrare är sällsynta. I hela Ereb-Altor finns det kanske 1000 personer som följer den okände gudens läror på detta sätt. Men guden och hans tjänare är väl sedda bland det enkla folket överallt. Vandrare kan ha vilket yrke som helst. Det väsentliga är inte hans eller hennes yttre utan vad som rör sig i själen. En spelares rollperson kan bli Vandrare, men det är inte lätt.

Ett sätt är att leva ett liv i enlighet med den okändes ideal. Guden kan då uppmärksamma personen (ca 10% chans) och besöka denne i en dröm, där han erbjuder personen att bli Vandrare, med alla dess plikter och svårigheter.

Ett annat sätt är att bli uppmärksammad av en Vandrare. Utan att avslöja sin natur kan Vandraren slå följe med personen och studera honom. Om Vandraren finner personen värdig kan han erbjuda denne att bli invigd i den okände gudens tjänst.

Bland de vanliga människorna är den Okände och hans vandrare uppskattade personer. Förtryckta och slavar ber till guden om hjälp ur sin nöd. Kulten brukar brukar vara enkel, en skara dyrkare som samlas på en avskild plats för en studs bön och meditation. Det är väl känt att den Okände bryr sig föga om offer, utan anser ett riktigt liv vara det väsentliga. Om en känd Vandrare finns närvarande leder han gudstjänsten. I annat fall kan vem som helst sköta detta.



07-102